
NOX™
Westwood™
STUDIOS

NOX™





Warnung für die Besitzer von Projektionsfernsehgeräten

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele sollte vermieden werden.

Epilepsie-Warnung

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden, in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie jedoch nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

Bei Bestehen einer Epilepsie mit Photosensibilität sind einige Vorsichtsmaßnahmen sinnvoll, ohne daß hier generell von der Benutzung von Computer- und Videospielen abgeraten werden muß.

- Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- Es sollte darauf geachtet werden, daß der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten eingelegt werden.

INHALT

ES GEHT LOS – ERFORSCHE NOX™

Bevor Du Nox spielst, lies bitte in der Referenzkarte nach, ob Dein Computer die erforderlichen Systemvoraussetzungen erfüllt. Außerdem findest Du hier Informationen zur Installation des Spiels. Ferner solltest Du einen Blick auf die Datei README.TXT (im Stammverzeichnis der Spiel-CD) werfen. Sie enthält weitere Informationen, die bei Drucklegung dieses Handbuchs noch nicht zur Verfügung standen.

EINLEITUNG

Willkommen in Nox

Nox ist ein sehr altes Land mit einer langen Geschichte voller Magie. Wenn Du nach Nox kommst, nimm Dir etwas Zeit, seine Bewohner und deren Gebräuche kennenzulernen. Du wirst schon bald feststellen, daß Nox alles andere als nur ein friedliches und schönes Land ist.

Es tobt ein unerbittlicher Machtkampf. Die Vergangenheit erwacht zu neuem Leben! Sei also auf der Hut.

Wer und wo bin ich?

Du schlüpfst in die Rolle von Jack Mower, dem auserwählten Retter von Nox. (Wenn Du möchtest, kannst Du ihm auch einen anderen Namen geben. Weitere Informationen dazu findest Du im Abschnitt *Bearbeitung der Figur*). Jack ist ein ganz normaler amerikanischer Mann, der ein ganz normales Leben in einer öden Wohnwagenkolonie in Florida führt. Er liebt Wrestling-Übertragungen im Fernsehen und zerdrückt an seiner Stirn Bierdosen, um seine Freundin zu beeindrucken. Außerdem könnte Jack den Motor eines 350er Chevys blind zusammenbauen.

Doch dann wird er mit seinem Fernseher versehentlich durch ein Dimensionsloch nach Nox katapultiert. Dort schickt sich die böse Hexe Hecubah gerade an, das friedliche Land zu unterwerfen. Nur Jack ist in der Lage, die düsteren Pläne der Zauberin zu durchkreuzen! Warum das so ist, wird er schon bald erfahren.

Entwicklung Deiner Figur

Während Jack Nox erforscht, entwickelt er sich zu einem tapferen Ritter, zu einem furchtlosen Beschwörer oder zu einem mächtigen Magier. Mit jedem Monster, das er besiegt, mit jedem Schatz, den er entdeckt, mit jeder Fähigkeit oder jedem Zauberspruch, den er erlernt, steigt seine Erfahrung. Während seines Abenteuers erfährt er langsam mehr und mehr über die Geschichte von Nox.

Attribute

Jack verfügt über vier Attribute: Gesundheit, Stärke, Geschwindigkeit und Mana.

Seine **Gesundheit** steht für den Schaden, den Jack verkraftet, bevor er stirbt.

Seine **Stärke** bestimmt die Stärke seiner Schläge, welche Rüstung er tragen kann und wie viele Gegenstände sich in seinem Inventar befinden dürfen.

Jacks **Geschwindigkeit** bestimmt sein Bewegungstempo.

Das **Mana** steht für die magischen Fähigkeiten, die in Jack schlummern.

Jacks Attribute sind davon abhängig, welchen Beruf (also welche "Klasse") er in Nox wählt. Ein Ritter ist beispielsweise außergewöhnlich stark und schnell, hat jedoch kein Mana. Bei einem Magier ist es genau umgekehrt: In ihm pulsiert eine immense Manaenergie, die ihm das Sprechen von Zaubersprüchen ermöglicht – allerdings auf Kosten seiner Körperkraft. Der Beschwörer kombiniert die Attribute des Ritters und die Macht des Magiers in einem ausgewogenen Verhältnis.

Klassen

Wenn Du Dich für das Leben eines Ritters entscheidest, kann Jack beliebige Schwerter, Streitäxte, Kriegshämmer und Chackrams verwenden. Den magischen Hokuspokus überläßt er lieber den Magiern und Beschwörern. Was allerdings nicht heißt, daß Ritter nicht gerne mit magischen Waffen kämpfen.

Als Beschwörer ist Jack in der Lage, Kreaturen zu beschwören und seinem Willen zu unterwerfen. Er kann sogar einen magischen Diener erschaffen, der seinen Feinden Tod und Verderben bringt. Außerdem weiß ein Beschwörer sehr geschickt mit Stäben und dem Bogen umzugehen. Auf diese Weise kann er auch Gegner, die die Reihen seiner magischen Verteidiger durchbrochen haben, wirksam in Schach halten.

Solltest Du die Laufbahn eines Magiers einschlagen, erforscht Jack die geheimnisvolle arkanische Kunst der Magie und verwirrt seine Gegner mit Illusionen oder bekämpft sie mit seinen enormen metaphysischen Kräften. Außerdem kann Jack als Zauberer magische Fallen mit tödlichen Zaubersprüchen stellen, denen seine nichtsahnenden Gegner nichts entgegenzusetzen haben. Da ihm als Magier der Einsatz von Schwertern und Rüstungen verboten ist, bleibt sein Zauberstab für alle Zeiten seine einzige Hiebwaffe.

Erfahrung und Stufen

Wie wir alle lernt auch Jack ständig dazu. Für jedes besiegte Monster, die Erledigung einer Aufgabe oder die Lösung eines besonders schwierigen Rätsels, erhält er wertvolle Erfahrungspunkte. Diese Punkte spiegeln Jacks Erfahrungsschatz über das Leben in Nox und als Abenteurer wider.

Mit zunehmender Erfahrung vergrößern sich natürlich auch Jacks geistigen und körperlichen Fähigkeiten.

Als **Ritter** nehmen Jacks Gesundheit, Stärke und Geschwindigkeit mit jeder neuen Erfahrungsstufe zu. Dadurch kann er schneller und härter zuzuschlagen.

Wenn Jack als **Magier** durch die Lande zieht, erhält er mit jeder neuen Erfahrungsstufe zusätzliches Mana. Dadurch kann er wiederum neue Sprüche erlernen. Jacks übrigen Attribute steigen allerdings nur geringfügig.

Bei einem **Beschwörer** erhöhen sich die vier Eigenschaften relativ gleichmäßig.

Bewegung und Interaktion in Nox

Halte die rechte Maustaste gedrückt, wenn Du gehen möchtest. Jack folgt jeder Bewegung des Mauszeigers und bleibt stehen, sobald Du die Maustaste losläßt oder er gegen ein Hindernis läuft (zum Beispiel einen Baum, eine Mauer oder eine verschlossene Tür).

Wenn Jack laufen soll, halte die rechte Maustaste gedrückt und bewege den Mauszeiger von Jack weg, bis dieser zu laufen beginnt. Er läuft nun in die gewünschte Richtung, bis Du die Maustaste wieder losläßt.

Gelegentlich versperren Jack Fallgruben, Flammen oder Eisenspitzen den Weg. Damit er über derartige Hindernisse hinwegspringt, drehe Jack in die gewünschte Richtung und drücke die Leertaste.

Die meisten Tore und Türen öffnen sich, wenn Jack darauf zugeht. Für einige Türen muß er allerdings den richtigen Schlüssel in seinem Inventar haben.

Aufzüge



Die verschiedenen Ebenen von Kerkern und Höhlen erreicht Jack häufig mit einfachen Aufzügen.

Bewege Jack auf eine Aufzugsplattform und bleibe dort stehen, bis Du am gewünschten Ziel angekommen bist. Verlasse den Aufzug, sobald Du am Ziel bist. Einige Aufzüge müssen übrigens zuerst mit einem Schalter oder einem Hebel in Bewegung gesetzt werden.

Schalter und Hebel



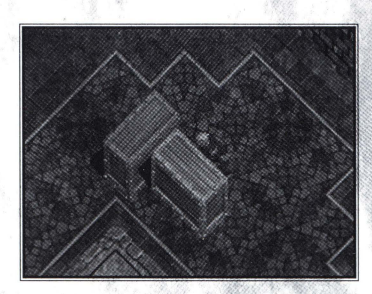
In Nox gibt es unzählige Maschinen und Geräte, die ausgeschaltet sind, wenn Jack sie entdeckt. Mit verschiedenen Schaltern und Hebeln kann er diese Maschinen ein- und ausschalten, Türen öffnen oder andere Geheimnisse lüften.

Wenn sich Jack in Reichweite eines Schalters oder Hebels befindet, verwandelt sich der Mauszeiger in einen animierten Finger.

Um einen Schalter oder Hebel zu betätigen,

- **bewege** Jack genau darauf zu
- **oder** klicke auf den Schalter oder Hebel, solange Jack diesen erreichen kann.

Verschieben von Gegenständen



Nur weil etwas im Weg steht, heißt das nicht, daß es an dieser Stelle nicht weitergeht.

Versuche, Gegenstände wegzuschieben, indem Du mit Jack einfach darauf zugehst. Wenn ein Hindernis bewegt werden kann, verschiebt es Jack dadurch in die gewünschte Richtung.



Behälter

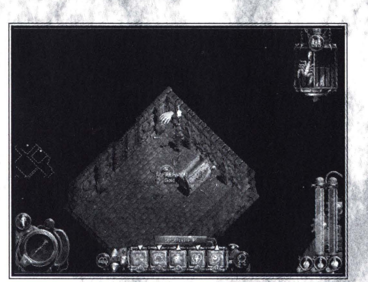
Wenn Du ein Faß, eine Kiste, oder einen anderen Behälter aufbrechen möchtest, führe Jack vor den gewünschten Behälter und schlage mit der Waffe darauf.

Mit etwas Glück läßt sich der Behälter mit wenigen Schlägen öffnen und Du findest vielleicht einige sehr hilfreiche Gegenstände. Aber denke daran: Nicht alle Behälter kann Jack auf diese Weise öffnen.

Einige Kisten und Baumstümpfe, mit Eisenbeschlägen verstärkte Truhen und gepanzerte Fässer lassen sich häufig nicht aufbrechen.

- **Truhen und Baumstümpfe** kannst Du öffnen, indem Du sie anklickst oder darauf zugehst.
- Einige **gepanzerte Fässer und Kisten** lassen sich nicht öffnen. Wenn Du versuchst, sie mit einer Waffe zu öffnen, wird diese unter Umständen beschädigt.

Verwendung von Gegenständen



Aufnehmen

Suchst Du in einem Raum nach Gegenständen, die Du mitnehmen kannst, führe den Mauszeiger über den gesamten Bildausschnitt, bis dieser sich in eine animierte Hand oder einen Finger verwandelt.

- **Aufnehmen-Hand** – Verwandelt sich der Mauszeiger in diese animierte Hand, genügt ein Linksklick, um den Gegenstand aufzunehmen.
- **Lockender Finger** – Wenn der animierte Finger erscheint, mußt Du Jack näher an den Gegenstand heranbewegen, damit er diesen mitnehmen kann.

Ablegen

1. Klicke auf die blaue Schaltfläche mit Jacks Silhouette (in der unteren linken Bildschirmhälfte) oder drücke die Taste **I** oder **Q**, um Jacks Inventar zu öffnen.
2. Ziehe den Gegenstand über ein freies Bodenfeld in Jacks Nähe, damit dieser den Gegenstand ablegt.

Essen und Trinken

Essen und Trinken funktioniert wie folgt:

1. Öffne Jacks Inventar.
2. Klicke auf den gewünschten Gegenstand.

Wenn Du etwas zu Essen (wie einen Apfel oder ein Stück Fleisch) aufhebst, solange Jacks Gesundheit unter 100% liegt, ißt er die Speise sofort auf.

Ausrüstung

Wahl der Primärwaffe (Rüstung oder einen anderen Gegenstand):

1. Öffne Jacks Inventar.
2. Klicke auf den gewünschten Gegenstand.

Wahl der Sekundärwaffe:

1. Öffne Jacks Inventar.
2. Ziehe eine Waffe auf das Feld in der unteren rechten Ecke von Jacks Porträt.

Tränke werden automatisch in den Schneller-Trank-Feldern in der rechten unteren Bildschirmhälfte abgelegt. Ein Ritter hat zwei Felder: einen für Heiltränke oder Nahrungsmittel und einen für Gegengifte oder Pilze. Magier und Beschwörer verfügen über ein drittes Feld, in dem sie Tränke zur Wiederherstellung ihres Manas aufbewahren.

Verwendung eines schnellen Tranks:

- Drücke die entsprechende Schnelltaste auf der Tastatur **oder** klicke auf das gewünschten Feld.

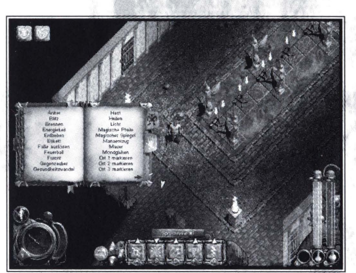


Ich kann mich aufgrund meines Gewichts nicht bewegen!

Jeder Gegenstand in Jacks Inventar hat ein bestimmtes Gewicht. Wenn Jack zuviel mit sich herumschleppt, kann er sich nicht mehr bewegen. Damit Jack weitergeht, mußt Du in diesem Fall einige Gegenstände, die Du nicht brauchst ablegen.

Sammeln von Zaubersprüchen (nur Magier und Beschwörer)

Wenn Jack ein Magier oder ein Beschwörer ist, solltest Du nach ZAUBERBÜCHERN Ausschau halten. Zauberbücher enthalten Zaubersprüche, die Jack in sein Buch des Wissens übertragen kann, sobald er ein Zauberbuch eingesammelt hat.



Stolperst Du über ein Zauberbuch, klicke es an. Dadurch schlägt Jack in seinem Buch des Wissens, die Beschreibung des gefundenen Spruchs nach. Wenn Deine aktuelle Spruchreihe (in der unteren Bildschirmhälfte) über ein freies Feld verfügt, überträgt Jack den Spruch automatisch in sein Buch des Wissens. Möchtest Du einen Spruch, der in Jacks Buch des Wissens enthalten ist, lernen, ziehe die Spruchrune über ein freies Feld in Jacks Spruchreihe.

Beim Lesen eines Spruchs wirst Du feststellen, daß Jack Mana benötigt, um ihn zu sprechen. Wenn Jack nicht über genügend Manaenergie für einen bestimmten Spruch verfügt, kann er ihn nicht anwenden, bis sein Mana auf den erforderlichen Wert gestiegen ist. Die Sprüche einer Spruchreihe bleiben deaktiviert, bis Jack in der Lage ist, sie zu sprechen.



Weitere Informationen zum Sprechen von Zaubersprüchen findest Du im Abschnitt *Zaubern*.



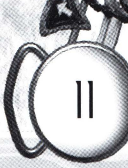
Erwerb von Fähigkeiten (Nur Ritter)

Ritter verfügen über fünf einzigartige Fähigkeiten, die nur sie verwenden können. Wenn Jack genügend Erfahrung gesammelt hat, erhält er möglicherweise ebenfalls eine dieser Fähigkeiten.

Gewinnt Jack eine neue Fähigkeit hinzu, geschehen zwei Dinge:

- Die Fähigkeit wird automatisch in die Liste von Jacks Fähigkeiten aufgenommen.
- Im Buch des Wissens wird die Seite aufgeschlagen, auf der die Fähigkeit beschrieben wird.

Wenn Du eine Fähigkeit einsetzt, dauert es einige Zeit, bis Du sie erneut verwenden kannst. Während dieser Zeit wird die Fähigkeit etwas abgedunkelt angezeigt.



Gespräche führen

Einige Bürger von Nox stehen Jack mit guten Ratschlägen zur Seite oder verraten ihm wichtige Informationen.

Um herauszufinden, ob Du mit jemandem sprechen kannst, bewege Jack in die Nähe Deines potentiellen Gesprächspartners und führe den Mauszeiger über ihn.

Wenn sich der Mauszeiger nun in ein animiertes Gebiß verwandelt, klicke auf Deinen Gesprächspartner, um diesen in ein Gespräch zu verwickeln. Hast Du alles erfahren, was Du wissen möchtest, wähle im Gesprächsmenü TSCHÜSS oder WEITER.

Einige Menschen, mit denen Jack spricht, bitten ihn um Hilfe oder versuchen, ihm etwas zu verkaufen. In diesem Fall erscheinen im Gesprächsmenü Schaltflächen, mit denen Du ein Angebot annehmen oder ablehnen kannst.

Kapitel und kleinere Aufträge (nur Einzelspieler)

Nox ist in mehrere Kapitel unterteilt, in denen Jack verschiedene Aufgaben erledigen muß. Am Anfang eines Kapitels verrät Dir der Captain, was auf Dich zukommt. Wirf außerdem gelegentlich einen Blick in Jacks Tagebuch, um Dir Deine momentanen Aufgaben ins Gedächtnis zu rufen.

Während Jack versucht, die Aufgaben eines Kapitels zu erledigen, trifft er gelegentlich Personen, die ihn um Hilfe bitten, oder er gerät in eine Situation, die bereinigt werden muß. Diese Nebenhandlungen führen Jack häufig zu geheimen Schätzen oder nützlichen Gegenständen. Außerdem ergeben sich dabei phantastische Möglichkeiten, zusätzliche Erfahrungspunkte zu sammeln.

Im Tagebuch erkennst Du ungelöste Aufgaben an der roten Schrift. Erledigte Aufträge erscheinen in grauer Schrift.

Tagebuch öffnen:

1. Öffne Jacks Inventar.
2. Klicke auf das Tagebuch-Symbol (die Schaltfläche, auf der ein Buch abgebildet ist).



Einsatz von Waffen

Nahkampfwaffen

Unabhängig davon, ob Jack sein Abenteuer in Nox als Ritter, Beschwörer oder Magier beginnt, hat er am Anfang eines neuen Spiels immer eine Nahkampfwaffe (also beispielsweise ein Schwert, einen Stab oder eine Keule). Wenn Du mit dieser Waffe angreifen möchtest, bewege Jack in die Nähe seines Widersachers und klicke diesen an, bzw. klicke in Richtung Deines Gegners. Jack schlägt bei jedem Klick zu.

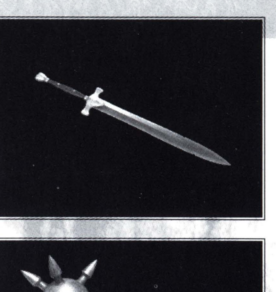
Fernwaffen

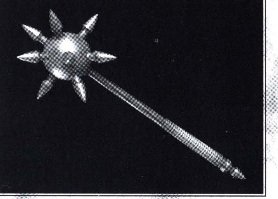
Wenn Jack eine Fernwaffe sein eigen nennt (eine Armbrust, einen Zauberstab oder ein Chackram), kann er seine Gegner auch aus sicherer Entfernung angreifen.

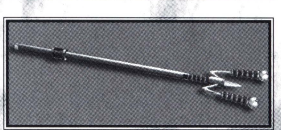
Angriff mit einer Fernwaffe:

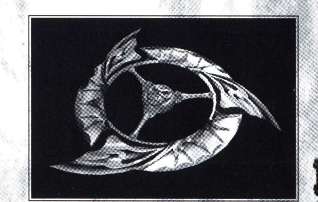
- Führe den Mauszeiger über das Ziel und klicke mit der linken Maustaste.

Bei den meisten Fernwaffen (wie der Armbrust) mußt Du ein freies Sichtfeld auf Dein Ziel haben, während andere (beispielsweise Chackrams) auf der Suche nach ihrem Ziel mehrmals an Wänden abprallen können.



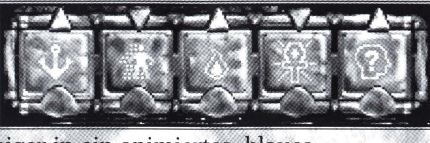








Zaubern (Nur Beschwörer und Magier)



Es gibt zwei Möglichkeiten, Zaubersprüche zu sprechen:

Entweder:

1. Klicke auf eine Spruchrune in der Spruchleiste. Dadurch verwandelt sich der Mauszeiger in ein animiertes, blaues Fadenkreuz.

2. Führe den Mauszeiger über das Ziel.

3. Klicke erneut, um den Spruch zu sprechen.

Oder:

- Drücke die Schnelltaste für den gewünschten Spruch.

  Hinweis: Jeder Spruch einer Spruchreihe ist mit einem Buchstaben versehen, der der jeweiligen Schnelltaste entspricht. Wenn Du einen Spruch über die Schnelltaste aktivierst, wirkt der Spruch automatisch in Jacks momentane Blickrichtung.

Ziele für Zaubersprüche

Es gibt zwei mögliche Ziele für einen Zauberspruch – Jack selbst und andere Lebewesen.

Möchtest Du einen Zauberspruch auf Jack sprechen:

1. Klicke auf den dreieckigen Juwel über dem gewünschten Spruch, damit dieser nach unten zeigt. Dadurch spricht Jack den Spruch auf sich selbst.
2. Sprich den Spruch.

Möchtest Du einen Zauberspruch auf andere sprechen:

1. Klicke auf den dreieckigen Juwel über dem gewünschten Spruch, damit dieser nach oben zeigt
2. Sprich den Spruch.

   Hinweis: Einige Sprüche lassen sich nur auf Jack aussprechen, einige nur auf andere Personen.



Kontrollieren von Lebewesen (nur Beschwörer)

Unterwerfung und Beschwörung

Sollte Jack das Leben eines Beschwörers führen, wird er schon bald erkennen, daß es sehr hilfreich ist, wenn er ein Lebewesen dazu bringt, ihm bei seinen Aufgaben zu helfen. Damit Jack jedoch ein Lebewesen seinem Willen unterwerfen kann, benötigt er den Spruch "Unterwerfung" oder "Beschwören", sowie die passende Spruchrolle für das Lebewesen, das er kontrollieren möchte. Sobald Du eine Spruchrolle einsammelst, erscheint in Jacks Buch des Wissens ein neuer Eintrag, in dem das jeweilige Tier genau beschrieben wird. Jetzt ist Jack in der Lage, dieses Tier zu unterwerfen oder zu beschwören. Wenn Du wissen möchtest, welche Lebewesen Jack im Moment unterwerfen oder beschwören kann, lies in Jacks Buch des Wissens einfach das Kapitel über Tiere.

Unterwerfen eines Wesens:

1. Jack muß das Wesen, das er unterwerfen möchte, ansehen.
2. Sprich den Spruch "Unterwerfung".

Wenn Jack die Spruchrolle des entsprechenden Wesens bereits in sein Buch des Wissens übertragen hat, beugt sich das Wesen nun Jacks Willen und folgt ihm im sogenannten ESKORTIEREN-Modus. Außerdem wird in der rechten oberen Bildschirmhälfte ein Käfig eingeblendet, der Dir verrät, welche Lebewesen Jack im Augenblick gezähmt hat.

Beschwörung eines Wesens:

- Setze den Unterwerfung-Spruch ein – schlage im Buch des Wissens die Seite mit dem Tier, das Du beschwören möchtest, auf. Ziehe die entsprechende Spruchrune auf die Spruchleiste in der unteren Bildschirmhälfte.

Jetzt kann Jack das gewünschte Wesen beschwören und es seinem Willen unterwerfen.

Befehligung der Wesen

1. Klicke auf das Symbol eines unterworfenen oder beschworenen Wesens im Käfig.
2. Wähle aus der nun erscheinenden Auswahlliste einen der folgenden Befehle aus: VERBANNEN, ZUSCHAUEN, BEWACHEN, ESKORTIEREN oder JAGEN.

Wenn Du allen Wesen im Käfig gleichzeitig **denselben Befehl** erteilen möchtest, klicke auf die blaue Schaltfläche an der Oberseite des Käfigs und wähle anschließend einen Befehl aus der nun erscheinenden Liste aus.



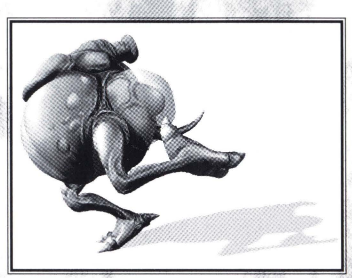
Möchtest Du einen Befehl **verwerfen**, bewege den Mauszeiger vom Käfig weg.

Jack kann gleichzeitig bis zu vier Wesen kontrollieren, je nachdem, wieviel Platz die einzelnen Wesen im Käfig einnehmen. Jedes Wesen von Nox belegt, abhängig von seiner Größe, im Käfig ein bis vier Felder.

> **Hinweis:** Wesen, die Jack kontrolliert, haben sowohl im Käfig als auch auf dem Spielbildschirm eine Gesundheitsanzeige. Diese Leiste funktioniert wie die Gesundheitsanzeige von Jack. Wird das Wesen vergiftet, färbt sich die Leiste grün. Behalte die Gesundheit Deiner Kreaturen immer im Auge und pflege sie mit Heilsprüchen, um sie am Leben zu erhalten.

Gehorchen Dir mehrere gleichartige Wesen, mußt Du diese immer auseinanderhalten können. Wenn Du den Mauszeiger im Käfig über ein Wesen führst, wird die entsprechende Kreatur im Spielbildschirm hervorgehoben.

Diener



Neben seiner Fähigkeit, Wesen zu unterwerfen oder zu beschwören, ist Jack außerdem in der Lage, ein besonderes Wesen, einen magischen Diener zu beschwören. Dieser sucht selbständig einen Feind und kann bis zu drei verschiedene Zaubersprüche anwenden.

Zaubersprüche an einen Diener weitergeben:

1. Klicke auf die Diener-Schaltfläche direkt über der Spruchleiste, um die derzeitigen Sprüche des Dieners anzuzeigen.
2. Ziehe bis zu drei Sprüche aus Jacks Buch des Wissens in die leeren Felder der Diener-Leiste.

Sobald Du den Spruch Diener beschwören beherrschst, erscheint auf der rechten Seite der Spruchleiste eine runde Schaltfläche, mit der Du den Diener beschwören kannst. Über dieser Schaltfläche befindet sich eine weitere Schaltfläche mit einem Pluszeichen. Klicke auf diese Schaltfläche, um einen Blick auf die aktuellen Sprüche des Dieners zu werfen.



Beschwörung eines Dieners:

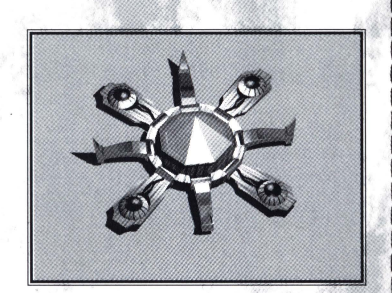
- Klicke auf die Schaltfläche Diener beschwören. Dein Diener führt nun die vorher festgelegten Sprüche aus, sobald er auf einen Feind stößt.

Du kannst die **Sprüche** des Dieners jederzeit **austauschen**, indem Du neue Sprüche auf die Spruchfelder des Dieners ziehst. Die **Befehle** eines Dieners werden wie die Befehle jedes anderen unterworfenen oder beschworenen Wesen **geändert**. Weitere Informationen dazu findest Du im Abschnitt *Kontrollieren von Lebewesen*.

Sobald Jack das Diener-Zauberbuch findet, kann er einen Diener beschwören.

> **Hinweis:** Diener weigern sich, "heilbringende" Sprüche zu sprechen.

Fallenbau (Nur Magier)



Da sie sich mehr für Zauberbücher und arkanische Spruchrollen interessieren, als für den Kampf Mann gegen Mann, vertrauen die Magier von Nox auf eine besonders heimtückische Form der magischen Kriegführung – die Spruchfalle. Diese ist nur schwer zu erkennen und enthält bis zu drei Zaubersprüche, die auf denjenigen gesprochen werden, der versehentlich in die Falle tappt.

Damit Jack eine Falle stellen darf, muß er das Fallen-Zauberbuch finden. Wenn Jack diesen Spruch beherrscht, erscheint auf der rechten Seite der Spruchleiste eine runde Schaltfläche, mit der er eine Falle plazieren kann. Klicke auf den kleinen Edelstein mit dem Pluszeichen, über dieser Schaltfläche, um den Inhalt einer Falle zu betrachten.

Füllen einer Falle mit Zaubersprüchen:

1. Rufe die Fallenleiste auf und betrachte den Inhalt der Falle.
2. Ziehe (maximal) drei Zaubersprüche in die leeren Spruchfelder der Falle. Wird eine Falle ausgelöst, entfalten die Sprüche in der hier festgelegten Reihenfolge ihre Wirkung.

> **Hinweis:** Jack muß über ausreichend Mana verfügen, um eine Falle stellen zu können.



Eine Falle stellen:

Klicke auf die Schaltfläche Falle stellen, um die Falle zu plazieren. Obwohl die Falle direkt neben Jack erscheint, kannst Du sie an auch an einem anderen Ort plazieren. Hier sei ein Wort der Weisheit gestattet: Du darfst nur Fallen aufnehmen, die Du selbst ausgelegt hast!

Hinweis: Heilbringende Sprüche können für Fallen nicht verwendet werden.

Heilung und Aufladung



Die Erforschung von Nox ist für Jack mitunter außerordentlich anstrengend. Wenn Du nicht aufpaßt, ist er irgendwann völlig entkräftet, vergiftet oder sogar TOT. Du solltest daher stets seine Gesundheit und seine Manareserven im Auge behalten.

Gesundheit

Die blubbernde rote Flüssigkeit in der rechten Bildschirmhälfte symbolisiert Jacks Gesundheit. Je weniger Flüssigkeit im Röhrchen ist, desto näher ist Jack dem Tod. Du kannst Jacks Gesundheit mit verschiedenen Mitteln, wie Nahrung, Heiltränken und Heilsprüchen wiederherstellen. Mit der Zeit regeneriert sich Jacks Gesundheit außerdem langsam von selbst.

Gift

Färbt sich die Gesundheitsanzeige grün, wurde Jack vergiftet. Wenn Du die Vergiftung nicht behandelst, breitet sich das Gift in Jacks Körper aus, bis er daran stirbt, oder die Giftwirkung nachläßt. Du kannst Vergiftungen mit Pilzen oder einem Giftheilungstrank bekämpfen. Denke daran, daß Pilze einige lustige Nebenwirkungen haben. Wenn Jack einen Pilz ißt, torkelt er wenig später wie ein Betrunkener herum.



Mana (nur Beschwörer und Magier)

Mana ist die Energiequelle aller Magie in ganz Nox. Das Röhrchen mit der blauen Flüssigkeit am rechten Bildschirmrand zeigt Dir Jacks aktuelle Manaenergie. Fällt diese Anzeige zu stark, kann Jack weder zaubern, noch Fallen stellen oder Wesen beschwören. Wenn Jacks Mana nicht für einen Spruch ausreicht, wird der entsprechende Zauber in der Spruchleiste ausgeblendet. Jack kann seine magischen Kräfte mit einem Manatrank oder in der Nähe eines Manaobelisken bzw. in der Nähe von Manakristallen aufladen. Auch das Mana baut sich wie die Gesundheit im Laufe der Zeit langsam wieder auf.

Tod

Der Tod ist in Nox ähnlich unerfreulich wie auf der Erde. Sinkt Jacks Gesundheit unter Null, stirbt er. Allerdings bedeutet der Tod für Jack nicht zwingend das Ende. Immer wenn er eine Aufgabe erledigt, einen wichtigen neuen Gegenstand gefunden oder ein mächtiges Monster bezwungen hat, solltest Du das Spiel zur Belohnung abspeichern. Durch häufiges Speichern verhinderst Du, daß Jack von vorne beginnen und alle Kreaturen, die er bereits besiegt hat erneut töten muß. Außerdem wäre es doch mehr als ärgerlich, wenn er Gebiete, die er bereits kennt, noch einmal erforschen müßte, nur weil er einmal einen schlechten Tag hatte.

Speichern, Laden und Löschen von Spielen

Speichern

Du kannst Nox jederzeit speichern.

1. Drücke ESC, um das Pausemenü aufzurufen.
2. Klicke auf die Schaltfläche SPEICHERN/LADEN. Im nun erscheinenden Fenster siehst Du eine Liste mit allen bisher gespeicherten Spielständen (einschließlich einer Zeitangabe).
3. Klicke auf einen Speicherplatz.
4. Klicke auf SPEICHERN, um Jacks aktuelle Position, sein Inventar und seinen Status abzuspeichern. Du kannst das Spiel nun an diesem Punkt fortsetzen.

   Hinweis: Im Multiplayer-Modus steht diese Option nicht zur Verfügung.



Laden

1. Drücke während des Spiels die ESC-Taste, um das Pausemenü aufzurufen.
2. Klicke auf die Schaltfläche SPEICHERN/LADEN. Im nun erscheinenden Fenster siehst Du eine Liste mit allen bisher gespeicherten Spielständen (einschließlich einer Zeitangabe).
3. Wähle ein Spiel und klicke auf LADEN.

   Hinweis: Im Multiplayer-Modus steht diese Option nicht zur Verfügung.

Löschen

Mit dieser Option kannst Du alte Spielstände löschen.

1. Kehre zum Hauptmenü zurück.
2. Klicke auf EINZELSPIEL.
3. Wähle ein gespeichertes Spiel und klicke auf LÖSCHEN. Da Du diesen Vorgang nicht rückgängig machen kannst, wirst Du nun aufgefordert, den Löschvorgang zu bestätigen.

   Hinweis: Im Multiplayer-Modus steht diese Option nicht zur Verfügung. Außerdem ist es nicht möglich, Autosave-Spielstände zu löschen.

Autosave

Gelegentlich wird das Spiel automatisch gespeichert, vor allem am Anfang eines Levels. Du kannst ebenfalls in den Autosave-Slot speichern, wenn Du die zum Laden oder Speichern eines Spiels erforderliche Anzahl an Schritten reduzieren möchtest.

Laden eines automatisch gespeicherten Spiels:

1. Drücke ESC, um das Hauptmenü aufzurufen.
2. Klicke auf LADEN AUS AUTOSAVE.

Speichern in einen Autosave-Slot:

1. Drücke ESC, um das Pausemenü aufzurufen.
2. Klicke auf SPEICHERN IN AUTOSAVE.

   Hinweis: Im Multiplayer-Modus steht diese Option nicht zur Verfügung.

Tod und Multiplayer-Modus

In Multiplayer-Spielen wird mit dem Tod anders verfahren. In einigen Spielen erwacht ein eben getöteter Spieler sofort wieder zu neuem Leben, während in anderen Fällen der Spieler erst in der nächsten Spielrunde wieder ins Geschehen eingreifen darf. Weitere Informationen dazu, wie sich der Tod im Multiplayer-Modus auf das Spiel auswirkt, findest Du im folgenden Kapitel.

NOX-MULTIPLAYER (KURZER ÜBERBLICK)

Einzelspiel oder Multiplayer?

Jack Mower im Kampf gegen die böse Hexe Hecubah beizustehen, macht großen Spaß. Allerdings bereitet es vielen Spielern auch ein diebisches Vergnügen, wenn sie dem Nachbarn einen Feuerdämon an den Hals hetzen können. Egal, ob Du lieber alleine spielst oder Dich für den Multiplayer-Modus entscheidest - Nox hat für jeden etwas zu bieten.

Der Einzelspieler- und der Multiplayer-Modus von Nox sind weitgehend identisch. Allerdings bietet letzterer einige Extras, die es bei Einzelspielen nicht gibt.



Jack im Multiplayer-Modus

Der erste Unterschied zwischen Einzelspieler- und Multiplayer-Modus ist Jack selbst. Am Anfang eines Einzelspiels ist Jack ein aufstrebender junger Held ohne große Erfahrung, der gerade einmal in der Lage ist, sich selbst zu verteidigen. Bei einem Multiplayer-Spiel beginnt Jack sein Abenteuer als Ritter, Magier oder Beschwörer in der 10. Erfahrungsstufe. Damit das Ganze noch spannender wird, verfügt er im Multiplayer-Modus von Anfang an über alle Fähigkeiten, Wesen oder Sprüche seiner Klasse. Selbst wenn Du Nox nicht im Multiplayer-Modus spielen möchtest, ist es allemal interessant, zu erfahren, was die Zukunft für Jack bereithält. Dieser Modus bietet Dir eine perfekte Möglichkeit, Sprüche zu üben oder Dich mit Deinen Fähigkeiten vertraut zu machen. Diese Chance hast Du im Einzelspieler-Modus nicht!

Gegner, Tempo, Teams und Ziele

Echte Gegner

Im Spiel gegen andere Menschen bist Du häufig gezwungen, andere Strategien zu verfolgen, als im Einzelspiel. Menschen sind (hoffentlich) deutlich gefährlichere, klügere und im allgemeinen schwerer einzuschätzende Widersacher als computergesteuerte Feinde.

Höheres Tempo

Multiplayer-Spiele haben ein enormes Tempo und sind aufregend. Da es in hier keine Hintergrundgeschichte gibt, kannst Du Dich sofort um das Wesentliche kümmern. Manchmal mußt Du ein Versteck finden, in dem Du Deine Waffe ziehen oder einen Spruch vorbereiten kannst. Wähle Deinen Unterschlupf sehr überlegt, da Deine Position Deinen Gegnern nicht lange verborgen bleibt.

Mannschaftsspiel und Spielziele

Der Host des Spiels hat die Möglichkeit, ein Spiel für Teams oder Einzelkämpfer zu starten. Das jeweilige Spielziel hängt dabei vom gewählten Spielmodus ab. Weitere Informationen dazu findest Du im Abschnitt *Einrichtung von Multiplayer-Spielen*.



Unendlich viele Möglichkeiten in einer weltweiten Spielergemeinde

Egal, ob Du ein Spiel auf einem lokalen Netzwerk startest, oder Dich in ein Spiel auf Westwood Online stürzt, Du hast die Möglichkeit, als Host selbst ein Spiel zu starten oder Dich einer Vielzahl von Spielen anzuschließen. Wenn Du möchtest, kannst Du auf diese Weise live gegen Spieler aus aller Welt antreten.

Ein Host darf bestimmte Charakterklassen oder Gegenstände aus seinem Spiel ausschließen oder eine beliebigen Multiplayer-Arena verwenden. Wenn Du mit allen Multiplayer-Spielen der Spielergemeinde etwas herumexperimentierst, wirst Du vermutlich nichts zweimal erleben!

Nur-Multiplayer-Funktionen

In Anbetracht der Tatsache, daß Du mit (oder gegen) andere Spieler spielst, verfügt Nox über einige spezielle Nur-Multiplayer-Funktionen, mit deren Hilfe Du den Kontakt zu Deinen Mitspielern aufrechterhalten und Deine Vorräte auffrischen kannst.

Chat

Es gibt zwei Möglichkeiten, mit Deinen Mitspielern in Nox zu plaudern. Entweder Du SPRICHST – dann können alle Mitspieler Deine Nachrichten lesen – oder Du FLÜSTERST, damit nur Deine Teamkameraden Deine Nachricht erhalten. Du mußt natürlich einem Team angehören, damit Du flüstern kannst.

Wenn Du SPRECHEN möchtest, drücke zunächst die ENTER-Taste. In der Bildschirmmitte erscheint nun eine blinkende Eingabemarke. Gib eine Nachricht ein, die Du Jack in den Mund legen willst, und schicke diese durch Drücken der ENTER-Taste ab. Die Nachricht wird nun hinter Jacks Namen in einer Sprechblase über seinem Kopf angezeigt. Wenn Deine Figur weit von anderen Spielern entfernt ist, erscheint die Sprechblase am Rand von deren Bildschirm.

Möchtest Du FLÜSTERN, drücke die BACKSPACE-Taste. Wie beim SPRECHEN erscheint nun eine blinkende Eingabemarke. Gib Deine Nachricht ein und drücke die ENTER-Taste. Jetzt erscheint Deine Nachricht lediglich auf den Bildschirmen Deiner Teamkameraden.



Vorräte

Abgesehen davon, daß Du in einem Multiplayer-Spiel wesentlich mächtiger bist, fällt es Dir auch leichter, alle überlebenswichtigen Vorräte und Gegenstände zu finden. In jedem Multiplayer-Level liegen wirklich erstaunliche Gegenstände herum. Werden Gegenstände eingesammelt oder zerstört, erscheinen sie einige Zeit später erneut an ihrer ursprünglichen Position. Du kannst diese Gegenstände übrigens nicht verschieben, sondern lediglich einsammeln oder ablegen.

Speichern Deiner Figur

Du darfst kein Multiplayer-Spiel speichern, sondern lediglich Deine Figur. Der Hauptvorteil, eine Figur zu speichern, liegt darin, daß Du nicht vor jedem neuen Spiel einen neuen Helden benennen, einkleiden und ausrüsten mußt.

Um Deine Figur während des Spiels zu speichern, drücke die ESC-Taste und klicke auf die Schaltfläche CHARAKTER SPEICHERN. Von nun an kannst Du Deine Figur über den Bildschirm Charakter erstellen laden.

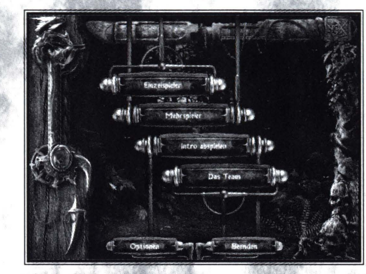
Multiplayer-Spiel starten

Weitere Informationen über die Einrichtung und das Spielen von Multiplayer-Spielen in Nox und die Einrichtung eines Kontos bei Westwood Online, findest Du im Abschnitt *Einrichtung von Multiplayer-Spielen*.



DIE OBERFLÄCHE

Optionenbildschirm



Wenn Du Nox zum ersten Mal startest, werden automatisch die für Deinen Computer optimalen Einstellungen vorgenommen. Natürlich kannst Du diese Einstellungen nachträglich auch ändern. Klicke dazu auf die Optionen-Schaltfläche (die in den meisten Menübildschirmen enthalten ist). Im Optionenbildschirm hast Du die Möglichkeit, die Grafik- und Sound-Einstellungen des Spiels zu verändern und Einstellungen für die Tastatur und die Maussteuerung vorzunehmen.



Auflösung



Du kannst Nox mit drei verschiedenen Auflösungen spielen: 640x480, 800x600 oder 1024x768. Auf langsameren Computern erreichst Du mit einer geringeren Auflösung eine bessere Leistung.

Farbtiefe

Wenn Dein Computer über wenig Grafikspeicher verfügt, keine 16-Bit-Farben darstellen kann, oder bei der Darstellung derartiger Grafiken sehr langsam ist, solltest Du die Farbtiefe des Spiels verringern. Denke daran, daß 8-Bit-Farben natürlich schlechter sind als 16-Bit-Farben. Allerdings benötigen 8-Bit-Grafiken weniger Festplattenspeicher und Rechenleistung.

> **Hinweis:** Du kannst lediglich eine Farbtiefe auswählen, die von Nox installiert wurde. Wenn Du beispielsweise lediglich 8-Bit-Farben installiert hast, kannst Du nicht in den 16-Bit-Modus umschalten, ohne zuvor mit dem Nox-Installationsprogramm die 16-Bit-Grafikdateien auf Deine Festplatte zu kopieren.



Grafikeinstellungen

Im Optionenbildschirm hast Du ferner die Möglichkeit, verschiedene Grafikoptionen einzustellen. Klicke auf eine Schaltfläche, um die entsprechende Option ein- oder auszuschalten. Wenn Du die Leistung des Spiels verbessern möchtest, solltest Du einige dieser Einstellungen deaktivieren.

Freie DX-Oberfläche – AKTIVIERST Du diese Option, werden Grafiken ohne DirectX-Locking gezeichnet. Die meisten Grafikkarten unterstützen diese Funktion. Solltest Du jedoch Probleme mit instabilen Grafiken haben, mußt Du diese Option DEAKTIVIEREN.

Weiche Schatten – AKTIVIERE diese Option, um die Kanten der TrueSightTM-Ansicht des Spiels mit weichen Schatten zu versehen. Wenn Du die Leistung des Spiels erhöhen möchtest und keinen Wert auf diese optische Spielerei legst, solltest Du diese Option DEAKTIVIEREN.

Durchsichtige Konsole – Wenn Du diese Option AKTIVIERST, wird die Dropdown-Konsole transparent dargestellt. Die Leistung des Spiels wird etwas verbessert, wenn Du diese Option DEAKTIVIERST.

Particle Glowing rendern – AKTIVIERST Du diese Option, umgibt die meisten Spezialeffekte und magischen Gegenstände ein transparentes Glühen. Wenn Du die Leistung des Spiels erhöhen möchtest und keinen Wert auf diese optische Spielerei legst, solltest Du diese Option DEAKTIVIEREN.

Verblassende Objekte –Ist diese Option AKTIVIERT, verschwinden Gegenstände langsam, wenn sie außerhalb Deines Sichtfeldes sind. Wenn Du diese Option DEAKTIVIERST, verschwinden diese Gegenstände sofort, sobald sie sich außerhalb Deines Gesichtsfeldes befinden. Dadurch verbessert sich die Leistung des Spiels.

Tips zeigen – AKTIVIERE diese Option, um während des Spiels die Namen von Gegenständen, Waffen, Rüstungen, Zauberbüchern usw. einzublenden, sobald Du den Mauszeiger darüber führst. Wenn Du die Leistung des Spiels erhöhen möchtest und keinen Wert auf diese Funktion legst, solltest Du diese Option DEAKTIVIEREN.

Mauern zeichnen – Wenn Du diese Option AKTIVIERST, werden die "vorderen" Mauern (die Mauern, die näher bei Dir sind) gerendert. Ist diese Option DEAKTIVIERT, werden keine Mauern gezeichnet, was sich positiv auf die Leistung des Spiels auswirkt.

Durchsichtige Mauern – AKTIVIERST Du diese Option, werden die Mauern 50% transparent dargestellt. Dadurch siehst Du normalerweise verborgene Gegenstände, die sich dahinter verbergen. Wenn Du diese Option DEAKTIVIERST, werden die Mauern nicht transparent gerendert, was sich wiederum positiv auf die Leistung des Spiels auswirkt.

Hochauflösende Mauern – Wenn Du diese Option AKTIVIERST, werden die Mauern hochauflösend gerendert. DEAKTIVIERE diese Einstellung, um die Leistung des Spiels etwas zu erhöhen.

Hochauflösende Böden – AKTIVIERE diese Option, um die Böden hochauflösend darzustellen. Wenn Du die Einstellung DEAKTIVIERST, wirken die Böden körniger, aber die Leistung des Spiels wird etwas erhöht.

Hochauflösende Böden erzwingen – Ist diese Option AKTIVIERT, wird nicht auf eine geringe Auflösung bei der Darstellung der Böden umgeschaltet, wenn Du die Figur bewegst. Deaktiviere diese Option, um die Leistung des Spiels zu erhöhen.

Texturierte Böden – AKTIVIERE diese Option, um Bitmap-Bodentexturen zu verwenden. Wenn Du diese Einstellung DEAKTIVIERST, werden die Böden schneller gezeichnet, allerdings ohne Details.

Blasen rendern – Ist diese Einstellung AKTIVIERT, erscheinen in Jacks Mana- und Gesundheitsanzeige kleine Bläschen. Wenn Du die Leistung des Spiels erhöhen möchtest und keinen Wert auf diese optische Spielerei legst, solltest Du diese Option DEAKTIVIEREN.

GUI rendern – AKTIVIERE diese Option, um die grafische Benutzeroberfläche im Spielfenster anzuzeigen. Wenn Du die Leistung des Spiels erhöhen möchtest und keinen Wert auf diese Funktion legst, solltest Du diese Option DEAKTIVIEREN.

Sound-Einstellungen

Auf der rechten Seite des Optionenbildschirms befinden sich drei Lautstärkeregler für die Soundeffekte, die Sprachausgabe und die Musik. Bewege die Schieberegler in die gewünschte Richtung, um die Lautstärke einzustellen.

Konfiguration der Eingabe – Zuweisung von Schnelltasten

Im unteren Bereich des Optionenbildschirms befindet sich die Schaltfläche Konfigurieren. Über diese Schaltfläche wird ein Bildschirm aufgerufen, in dem Du die Maussteuerung anpassen und Schnelltasten auf der Tastatur zuweisen kannst. Um eine Schnelltaste für eine Aktion zu verändern, klicke auf die derzeitige Taste und drücke anschließend die Taste, mit der Du die Aktion zukünftig ausführen möchtest.

Wahl einer Klasse

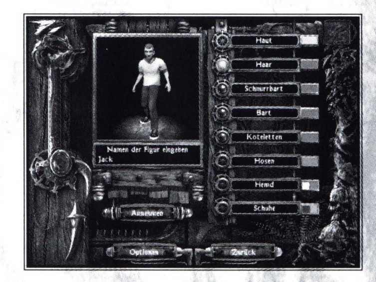


Im Bildschirm Klasse wählen kannst Du einen Blick auf die drei Charakterklassen des Spiels werfen, bevor Du Dich für eine Laufbahn für Jack entscheidest.

Möchtest Du die Charakteristiken der drei Klassen miteinander vergleichen, klicke auf die drei Porträts und lies die erscheinende Beschreibung der Klasse. Das Beschreibungsfenster bleibt übrigens leer, bis Du auf ein Porträt klickst.

Wenn Du einen Blick auf alle drei Klassen geworfen hast, wähle eine Klasse aus, indem Du auf das entsprechende Porträt klickst. Bestätige Deine Wahl abschließend mit einem Klick auf ANNEHMEN.

Bearbeitung der Figur



Ändern von Jacks Namen

Wenn Du Jack einen anderen Namen geben möchtest, klicke in das Namensfeld, lösche den alten Namen und gib einen neuen Namen ein. Dieser erscheint nun im Feld NAME DER FIGUR EINGEBEN.



Jacks neues Äußeres

Möchtest Du Jacks HAAR, SCHNURRBART, BART und KOTELETTEN ein- oder ausschalten, klicke auf die grüne Kugel neben der jeweiligen Kategorie.

Wenn Du die Farbe von Jacks HAUT, HAAR, SCHNURRBART, BART, KOTELETTEN, HOSE, HEMD ODER SCHUHEN verändern möchtest, bestimme mit einem Klick auf den Farbwähler die Kategorie, die Du ändern willst. Wähle in der nun erscheinenden Farbpalette eine beliebige Farbe aus.

> **Hinweis:** Für das HEMD und die SCHUHE stehen zwei Farbregler zur Verfügung, mit denen Du die Grundfarbe und die Verzierungen getrennt einstellen kannst.

Wenn Du mit Jacks neuem Namen und Aussehen zufrieden bist, klicke auf ANNEHMEN, um Dich in das Abenteuer zu stürzen! Bei einem Multiplayer-Spiel kommst Du durch einen Klick auf ANNEHMEN in die Kampfarena, die Du im Netzwerk-Setup-Bildschirm bestimmt hast.



EINRICHTUNG VON MULTIPLAYER-SPIELEN

Nox unterstützt zwei Multiplayer-Modi: Netzwerk (für Spiele in einem Lokalen Netzwerk) und Westwood Online. Mit letzterem kannst Du eine Verbindung zu Deinen Freunden oder Arbeitskollegen über das Internet aufbauen.

Multiplayer-Auswahlbildschirm

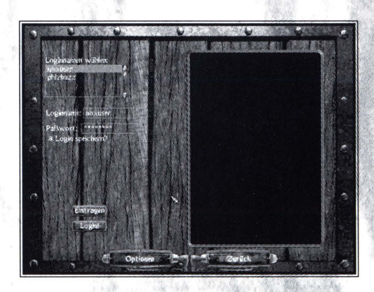
Westwood Online

Klicke auf WESTWOOD ONLINE, um eine Verbindung zu Westwood Online aufzubauen und ein Nox-Multiplayer-Spiel über das Internet zu starten. Wenn Du Nox über Westwood Online spielen möchtest, muß Dein Computer mit dem Internet verbunden sein.

Netzwerk

Wähle die Option NETZWERK, wenn Du auf einem LAN (Local Area Network) mit TCP/IP-Protokoll spielen möchtest. Wende Dich an den Netzwerkadministrator, falls Du Dir nicht sicher bist, ob das Netzwerk TCP/IP unterstützt.

Westwood-Online-Bildschirm



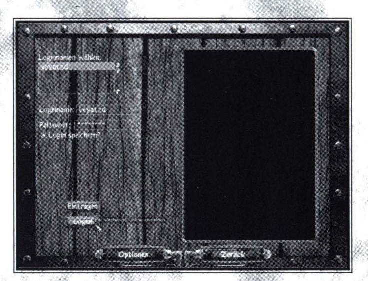
Bevor Du im Internet gegen andere Spieler antreten kannst, mußt Du die Internetkomponenten von Westwood installieren (geschieht normalerweise bei der Installation von Nox). Außerdem verlangt Westwood Online bei der Registrierung einige allgemeine Daten zu Deiner Person.

Hinweis: Wenn Du jünger als 18 Jahre bist, benötigst Du die Einwilligung eines Erziehungsberechtigten, damit Du Dich bei Westwood Online anmelden kannst. Jugendliche unter 13 Jahren müssen das Registrierungsformular ausdrucken und von einem Erziehungsberechtigten unterschreiben lassen.



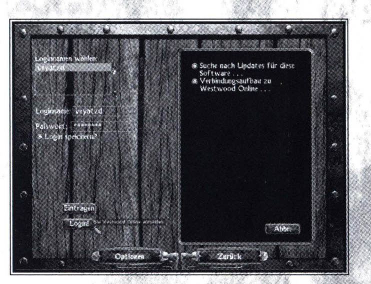
Wenn Du Dich zum ersten Mal bei Westwood Online anmeldest, erscheinen drei leere Felder auf dem Bildschirm: Login-Namen wählen, Login-Name und Paßwort.

Login-Namen wählen



Wenn Du Dich schon einmal bei Westwood Online angemeldet hast, erscheinen in einem Feld Deine bereits verwendeten Login-Namen. Mit einem Mausklick kannst Du einen Namen auswählen. Hast Du Dich zuvor noch nicht angemeldet, bleibt dieses Feld leer.

Login-Name



Wenn Du bereits einen Login-Namen gespeichert hast, wähle diesen mit einem Mausklick aus. Dadurch werden der Login-Name und das Paßwort automatisch in das Eingabefeld eingegeben. Hast Du noch keinen gespeicherten Login-Namen, gib hier einen neuen Namen ein.

Paßwort

Tippe hier Dein Paßwort ein.

Wenn Du Dich als Westwood-Online-Benutzer registrieren läßt, bekommst Du ein Paßwort. Wenn Du weitere Informationen über die Registrierung benötigst, klicke auf die Schaltfläche Registrieren unter den Login-Feldern oder lies den Abschnitt *Westwood Studios im World Wide Web*.

Registrieren

Wenn Du Dich noch niemals bei Westwood Online angemeldet hast und ein Konto einrichten möchtest, klicke auf Eintragen. Nun erscheint der Registrierungsbildschirm von Westwood Online.



Login

Nachdem Du Deinen Login-Namen und ein gültiges Paßwort eingegeben hast, klicke auf die Login-Schaltfläche, um eine Verbindung zu Westwood Online aufzubauen. Nach dem Verbindungsaufbau prüft Westwood Online, ob ein Update für Nox verfügbar ist. Wenn ja, wird das Update automatisch heruntergeladen. Um die Aktualisierung zu übernehmen, mußt Du Nox nach dem Herunterladen der Dateien neu starten. Wenn es keine neuen Updates gibt oder Du Nox nach der Verarbeitung eines Updates neu gestartet hast, erscheint die Chatoberfläche von Westwood Online.

Registrierungsbildschirm von Westwood Online



Wenn Du Westwood Online zum ersten Mal besuchst, mußt Du Dich zunächst als Benutzer registrieren lassen und ein Benutzerkonto einrichten. Hast Du bereits einen Account bei Westwood Studios (beispielsweise für ein anderes Spiel), ist es nicht nötig, für Nox einen neuen Account einzurichten.

Registrierung, Schritt 1

Im ersten Schritt der Registrierung sind folgende Informationen erforderlich:

E-Mail-Adresse – Gib hier Deine aktuelle E-Mail-Adresse ein. Stelle unbedingt sicher, daß Du die korrekte Adresse eintippst. Ohne gültige E-Mail-Adresse erhältst Du keinen Login-Account!

Geburtsmonat – Gib hier den Monat an, in dem Du geboren wurdest.

Geburtstag – Trage hier Deinen Geburtstag ein.

Geburtsjahr – Gib hier das Jahr an, in dem Du geboren wurdest.

Klicke auf OK, um die eingetragenen Informationen an Westwood Studios zu senden. Mit einem Klick auf ZURÜCK kehrst Du zum vorhergehenden Bildschirm zurück, ohne Dich als Benutzer von Westwood Online registrieren zu lassen.

Abhängig von Deinen Angaben geschieht nun folgendes: Wenn Du noch nicht 13 Jahre alt bist, erscheint eine spezielle Website, die Du ausdrucken, ausfüllen und an Westwood Studios senden mußt. Bist Du noch nicht volljährig (also unter 18), wirst Du aufgefordert, die E-Mail-Adresse Deiner Eltern anzugeben. Wenn Du 18 Jahre oder älter bist, folgt nun der zweite Schritt der Registrierung.

Registrierung, Schritt 2

Im zweiten Schritt der Registrierung sind folgende Informationen erforderlich:

Spitzname – Gib hier den Namen ein, unter dem Du Dich den anderen Besuchern von Westwood Online vorstellen möchtest. Der Name darf maximal 9 Buchstaben lang sein.

Paßwort – Bestimme ein Paßwort, mit dem Du Dich bei Westwood Online anmelden möchtest. Das Paßwort muß exakt 8 Buchstaben lang sein.

Bestätige Dein Paßwort, indem Du es im dafür vorgesehenen Feld erneut eingibst.

Unter diesen Eingabefeldern befinden sich zwei Optionen, die Du ebenfalls aktivieren kannst:

Senden Sie mir den Westwood-Online-Newsletter – Aktiviere diese Option, wenn Du über alle Events und wichtigen Informationen von Westwood Online benachrichtigt werden möchtest.

Westwood darf meine Informationen weitergeben. – Mit dieser Option erlaubst Du den Westwood Studios, Deine Benutzerinformationen auch anderen Unternehmen zugänglich zu machen.

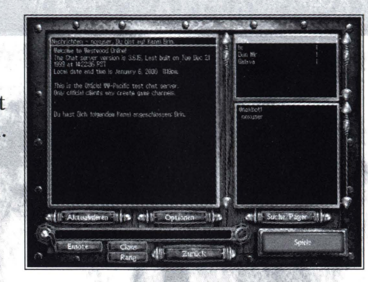
Möchtest Du zum ersten Schritt der Registrierung zurückkehren, ohne Deine Angaben zu speichern, klicke auf ZURÜCK.

Wenn Du mit der Eingabe Deiner Informationen fertig bist und die Registrierung abschließen möchtest, klicke auf OK. Jetzt bist Du ein registrierter Benutzer und kannst den angegebenen Login-Namen und das Paßwort verwenden.

Anmeldung

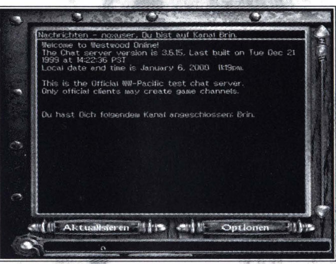
Bei der ersten Anmeldung bei Westwood Online, wirst Du aufgefordert, das Land anzugeben, aus dem Du Dich anmeldest. Dadurch kann Westwood Online bestimmen, mit welchem Server Du verbunden wirst, wenn Du ein Multiplayer-Spiel startest.

Westwood-Online-Chat



Nach der Anmeldung bei Westwood Online erscheint der Chat-Bildschirm. Hier kannst Du mit Freunden plaudern oder andere Spieler suchen, um mit ihnen ein Multiplayer-Spiel zu starten.

Elemente des Chat-Bildschirms



Nachrichtenliste & Eingabefeld für Nachrichten

Auf der linken Seite des Chat-Bildschirms siehst Du die Nachrichtenliste. Alle Nachrichten, die Du empfängst und verschickst, werden in diesem Fenster angezeigt.

Im oberen Teil des Fensters befindet sich eine Statusleiste. Hier kannst Du den Kanal ablesen, dessen Nachrichten Du im Moment betrachtest. Nach der ersten Anmeldung wirst Du automatisch mit einem Chat-Kanal von Nox verbunden.

Gib Deine Nachrichten in das Eingabefeld in der unteren Bildschirmhälfte ein und drücke ENTER. Nun erscheint Deine Nachricht in der Nachrichtenliste.

Emote

Du kannst über das Nachrichten-Eingabefeld auch besondere Nachrichten, sogenannte Emotes, versenden. Wenn Du eine Nachricht normal eingibst, sieht sie etwa so aus: "<Milaidin> Hi!" Natürlich kannst Du Deinen Gedanken auch anders Ausdruck verleihen, indem Du "ruft aufgeregt Hallo" eingibst und die Emote-Schaltfläche betätigst. Dadurch erscheint in der Nachrichtenliste folgende Nachricht: "Milaidin ruft aufgeregt Hallo". Die Symbole, die normalerweise Deinen Namen von der übrigen Nachricht abtrennen, fehlen in diesem Fall.



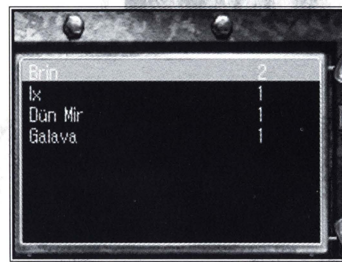
Aktualisieren

Wähle die Option AKTUALISIEREN, wenn Du den Inhalt des Kanäle- und Benutzerfensters in der rechten Bildschirmhälfte manuell aktualisieren möchtest.

Optionen

Klicke auf OPTIONEN, um Deine Westwood-Online-Einstellungen zu verändern. Dadurch wird das Fenster Chat-Optionen geöffnet.

Clans



Mit einem Klick auf CLANS wird die offizielle Nox-Battleclans-Website aufgerufen. Dort kannst Du einen Nox-Clan erstellen, Dich einem Clan anschließen oder einen Clan verlassen.

Leiter

Klicke auf LEITER, um die entsprechende offizielle Nox-Website aufzurufen.

Lobbys

In der oberen rechten Ecke des Chat-Bildschirms befindet sich ein Fenster mit den Nox-Lobbys. Hier werden alle Nox-Chats, die derzeit in Westwood Online angemeldet sind, aufgelistet.

Möchtest Du Dich einem bestimmten Chatkanal anzuschließen, klicke einfach auf den gewünschten Kanal. Daraufhin werden Nachrichten dieses Kanals im Nachrichtenfenster angezeigt.

Benutzerliste

Alle Benutzer, die derzeit auf dem in der Kanalliste markierten Kanal angemeldet sind, werden hier aufgelistet. Wenn Du eine private Nachricht an eine (in der Benutzerliste aufgeführte) Person senden möchtest, gib Deine Nachricht an der Eingabeaufforderung ein und drücke ENTER. Nun wird Deine Meldung ausschließlich an den markierten Benutzer übermittelt.

Du hast die Möglichkeit, Nachrichten eines bestimmten Benutzers zu ignorieren. Rechtsklicke dazu in der Benutzerliste auf den Namen des gewünschten Benutzers und wähle im nun erscheinenden Kontextmenü den Eintrag Diesen Benutzer ignorieren. Der Name des ignorierten Benutzers wird nun in grauer Schrift angezeigt. Um den Benutzer zu rehabilitieren, klicke mit der rechten Maustaste auf seinen Namen und wähle wieder Diesen Benutzer ignorieren.

Suche/Pager

Möchtest Du einen Spieler suchen oder ansprechen, der im Moment bei Westwood Online angemeldet ist, klicke auf die Schaltfläche SUCHE/PAGER, um ein weiteres Fenster zu öffnen. Hier kannst Du alle Spieler, die sich in Nox-Lobbys befinden und im Augenblick nicht spielen, suchen. Weitere Informationen dazu findest Du im entsprechenden Abschnitt.

Zurück

Klicke auf ZURÜCK, wenn Du Westwood Online verlassen und zum Login-Bildschirm zurückkehren möchtest.

Spiele

Klicke auf die Schaltfläche SPIELE, um den Bildschirm Netzwerk-Setup aufzurufen.

Chat-Optionen



In diesem Fenster kannst Du vier Einstellungen vornehmen. Um eine Option ein- oder auszuschalten, klicke auf die Schaltfläche links neben der gewünschten Option.

Unflätige Sprache filtern

Klicke auf die Schaltfläche Unflätige Sprache filtern, um beleidigende Worte und Phrasen zu filtern. Wenn Du diese Option einschaltest, erscheint anstelle der Beleidigung eine zufällige Zeichenkette. Denke daran, daß dieser Filter nur bei ankommenden Nachrichten funktioniert.

Erlaube anderen Benutzern, Dich zu finden

Wenn Du diese Option einschaltest, hat jeder Benutzer von Westwood Online die Möglichkeit, Dich zu finden.



Erlaube Benutzern, Dich anzusprechen

Wenn Du diese Option einschaltest, kann Dich jeder Benutzer von Westwood Online mit der Suche/Pager-Funktion erreichen.

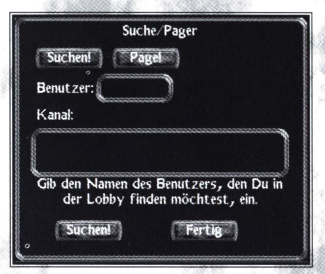
Ortseinstellungen ändern

Klicke auf diese Schaltfläche, um das Land, aus dem Du Dich anmeldest, zu ändern.

Wähle ABBRECHEN, wenn Du das Fenster mit den Chatoptionen verlassen möchtest, ohne Deine Änderungen zu speichern. Klicke auf OK, wenn Du mit Deinen Änderungen zufrieden bist. Dadurch wird das Fenster geschlossen.

Suche/Pager

Verwende dieses Fenster, um Deine Freunde zu suchen, oder ihnen eine Nachricht zukommen zu lassen.



Suche

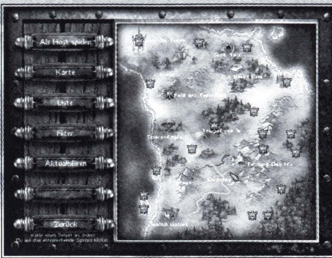
Klicke auf SUCHE in der oberen Fensterhälfte, um ein Eingabefeld aufzurufen. Gib hier den Login-Namen der gesuchten Person ein und klicke auf die Schaltfläche SUCHE. Wenn die gesuchte Person bei Westwood Online angemeldet ist und sich in einer Nox-Lobby befindet (also im Augenblick nicht spielt), wird der aktuelle Aufenthaltsort der Person im Kanäle-Fenster angezeigt. Klicke auf den Namen des Kanals, um Dich diesem anzuschließen.

Pager

Mit der Schaltfläche PAGE im oberen Bereich des Fensters kannst Du einem angemeldeten Westwood-Online-Benutzer eine Nachricht senden. Klicke auf das Benutzerfeld und tippe den Login-Namen der gesuchten Person ein. Klicke auf den Nachrichtenbereich und gib Deine Nachricht ein. Überprüfe, ob der Login-Name und die Nachricht korrekt sind und sende Deine Nachricht mit einem Klick auf PAGE ab.

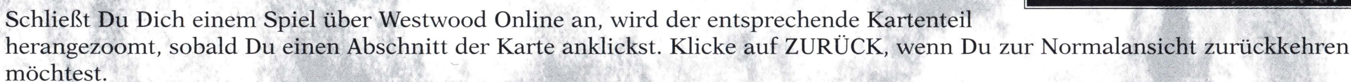


Netzwerk-Setup



Einem Spiel beitreten

Wenn Du Dich einem Multiplayer-Spiel anschließen möchtest, suche in der Karte in der rechten Bildschirmhälfte nach derzeit aktiven Spielen. Falls die Karte nicht angezeigt wird, klicke auf die KARTEN-Schaltfläche. Wähle ein Spiel, das Dich interessiert, um eine Beschreibung des Spiels aufzurufen.



Schließt Du Dich einem Spiel über Westwood Online an, wird der entsprechende Kartenteil herangezoomt, sobald Du einen Abschnitt der Karte anklickst. Klicke auf ZURÜCK, wenn Du zur Normalansicht zurückkehren möchtest.

Verwendet der Host, an dessen Spiel Du Dich anschließt, eine Karte, die auf Deinem Computer nicht gespeichert ist, wird Dein System automatisch mit der neuen oder veränderten Karte aktualisiert.

Nähere Betrachtung eines Spiels

Im Fenster Spiel betrachten stehen folgende Informationen zur Verfügung:

- Name des Spiels
- Pingzeit des Servers
- Verwendete Arenakarte
- Spielmodus
- Anzahl der Mitspieler
- Vom Host definierte Auflösung
- Alle Sprüche, Waffen oder Rüstungsteile, die in diesem Spiel nicht erlaubt sind.

Wenn das Spiel Deinen Vorstellungen entspricht, klicke auf OK, um daran teilzunehmen. Im nun folgenden Bildschirm kannst Du Deine Figur erstellen. Möchtest Du das Fenster wieder schließen, ohne Dich einem Spiel anzuschließen, bewege den Mauszeiger aus dem Fensterbereich.

Spiel als Host

Klicke auf ALS HOST SPIELEN, wenn Du ein neues Multipalyer-Spiel starten möchtest. Unter dem Mauszeiger erscheint nun Dein persönliches Banner. Klicke auf einen offenen Bereich der Karte, um dort Dein Banner "aufzustellen". Nun erscheint der Bildschirm Charakter wählen.

Als Westwood-Online-Host mußt Du zunächst einen Kartenausschnitt heranzoomen, bevor Du Dein Banner plazieren kannst. Mit ZURÜCK kehrst Du zur Normalansicht zurück. Der Kartenausschnitt, den Du wählst, bestimmt auch Deine Chat-Karte.

Nur-Server-Modus

Die beste Leistung erreichen Nox-Spielserver, wenn sie im Nur-Server-Modus gestartet werden – dabei ist der Server nicht gleichzeitig ein Spiel-Client. Wenn Du den Nur-Server-Modus aktivierst, berechnet der Server nicht selbst die Spielgrafiken, sondern nutzt seine gesamte Rechenleistung zur Optimierung der Netzwerkleistung.

> **Hinweis:** Du kannst Nox im Nur-Server-Modus nicht spielen. Aktiviere diesen Modus daher nur, wenn Du einen Computer als reinen Spielserver einrichten möchtest.

Möchtest Du Nox im Nur-Server-Modus starten, mußt Du das Programm mit dem Befehl "-server only" in der Befehlszeile ausführen.

1. Klicke auf die START-Schaltfläche von Windows.
2. Wähle im Startmenü AUSFÜHREN.
3. Gib im nun erscheinenden Eingabefenster folgenden Eintrag ein:

   c:\westwood\nox\nox.exe -server only

   (..."c:\westwood\nox" bezeichnet das Laufwerk und das Verzeichnis, in dem Du Nox installiert hast).
4. Klicke auf OK.



Andere Schaltflächen im Netzwerk-Bildschirm

Karte

Klicke auf KARTE, um anstelle der Spielserver-Liste eine Nox-Karte mit aktiven Spielen einzublenden.

Liste

Nach einem Klick auf LISTE werden anstelle der Karte alle derzeit aktiven Spiele des Servers eingeblendet. Neben dem Namen der Spiele siehst Du hier die Auslastung, den Spieltyp, die Pingzeit und den Status des Spiels. Du kannst diese Liste auch sortieren. Durch einen Klick auf PING werden die Spiele beispielsweise nach den Pingzeiten sortiert.

Filter

Klicke auf FILTER, um zu bestimmen, welche Spiele in der Liste nicht angezeigt werden sollen.

Dabei stehen Dir drei verschiedene Filter zur Verfügung. Diese werden mit einem Klick auf das entsprechende Kontrollkästchen aktiviert. Eingeschaltete Optionen erkennst Du an einem kleinen gelben Lämpchen. Schaltest Du eine Option aus, färbt sich dieses Lämpchen rot. Du kannst immer nur einen Filter aktivieren.

Kein Filter – Wenn Du diese Option wählst, werden alle derzeit aktiven Spiele angezeigt.

Standardfilter – Der Standardfilter filtert alle Spiele, die überfüllt, privat oder geschlossen sind, aus.

Benutzerdefinierter Filter – Für die Erstellung eines eigenen Filters stehen Dir fünf benutzerdefinierte Kriterien zur Verfügung. Um eine dieser Optionen ein- oder auszuschalten, klicke auf die Kugel direkt neben der Einstellung, die Du ändern möchtest.



Spiele mit einer Pingzeit über ...

Ping ist eine Maßeinheit (in Millisekunden). Sie gibt an, wie lange es dauert, bis ein Server auf die Signale eines Computers antwortet. Je höher die Pingzeit, desto später antwortet der Server und desto langsamer läuft das Spiel. Egal, wie schnell Dein Computer ist, Multiplayer-Spiele sind immer abhängig von der Geschwindigkeit des Servers und von der Verbindungsgeschwindigkeit. Wenn Du diesen Filter verwendest, gib die maximale Pingzeit ein, die Du im Spiel akzeptieren würdest.

Geschlossene Spiele – Klicke auf diese Option, um alle Spiele auszusortieren, die bereits voll sind.

Private Spiele – Mit dieser Option sortierst Du alle Spiele aus, für die ein Paßwort erforderlich ist.

Spiele, die nicht die Standardoptionen verwenden – Einige Hosts verbieten in ihren Spielen bestimmte Waffen, Gegenstände oder Sprüche. Wenn Du Dich keinem Spiel mit derartigen Beschränkungen anschließen möchtest, aktiviere diesen Filter.

Spiele mit einer maximalen Auflösung – Mit diesem Filter kannst Du alle Server, bei denen es eine Beschränkung bei der Auflösung gibt, aussortieren.

Aktualisieren

Klicke auf AKTUALISIEREN, um die Karte und die Spiele-Liste sofort zu aktualisieren. Diese Liste wird alle 30 Sekunden automatisch aktualisiert.

Suchen (NUR solange Du in Westwood Online angemeldet bist)

Klicke auf SUCHEN, um einen Freund, der möglicherweise gerade angemeldet ist, zu suchen. Im nun erscheinenden Fenster wirst Du aufgefordert, den Login-Namen der gesuchten Person einzugeben. Tippe den Spitznamen der Person ein und klicke auf OK, um die Suche zu starten, oder auf ABBRECHEN, um das Suchen-Fenster zu schließen.

Wird die gesuchte Person gefunden, wandert der Mauszeiger über das Spiel, das Dein Freund im Augenblick spielt. Du hast kannst Dich diesem Spiel jetzt anschließen. Sollte die Suchfunktion den Gesuchten nicht finden, erscheint die Meldung Benutzer nicht gefunden.

Zurück

Klicke auf ZURÜCK, um zum vorhergehenden Bildschirm zurückzukehren.



Host-Systemsteuerung

Der Chat-Bereich – Ein kurzer Überblick

Wenn Du zum ersten Mal ein Spiel als Host startest, gelangst Du in einen Chat-Bereich. Hier kannst Du mit allen anwesenden Personen plaudern und Dich auf die kommende Auseinandersetzung vorbereiten, indem Du Sprüche und Fähigkeiten vorbereitest. Es ist nicht möglich, Sprüche anzuwenden, oder eine anwesende Person anzugreifen. Allerdings erhältst Du auf diese Weise einen ersten Eindruck von den Vorstellungen und Erwartungen der verschiedenen Mitspieler, bevor Du den Spielplan fertigstellst. Du kannst hier übrigens auch Teams erstellen.



Du befindest Dich im Chat-Bereich, sobald am rechten Bildschirmrand das Chat-Symbol angezeigt wird.

Möchtest Du alle Anwesenden ansprechen, drücke die ENTER-Taste. Gib in das nun erscheinende Eingabefeld Deine Nachricht ein. Wenn Du mit Deiner Nachricht zufrieden bist, drücke erneut die ENTER-Taste, um Deine Mitteilung zu versenden. Nun erscheint Deine Nachricht in einer Sprechblase über dem Kopf Deiner Spielfigur.

Aktivieren der Host-Systemsteuerung

Wenn Du zum ersten Mal als Host ein Spiel startest oder einen Chat-Bereich öffnest, wird die Host-Systemsteuerung eingeblendet. Mit der POS1-Taste kannst Du diese ein- und ausblenden. Dies ist auch während eines Multiplayer-Spiels möglich.



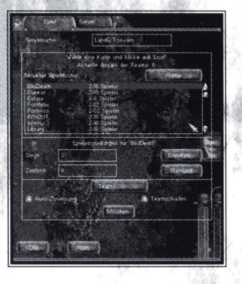
Einstellung der Spieloptionen

Wenn Du ein Multiplayer-Spiel startest, bestimmt der Server den Namen und die Art des Spiels, den Schauplatz auf der Karte von Nox sowie verschiedene allgemeine Regeln.

Spielsteuerung

Über die Spielsteuerung werden die meisten wichtigen Aspekte des bevorstehenden Spiels definiert. Weitere Informationen dazu findest Du im Abschnitt *Registerkarte Server*.

Servername – Hierbei handelt es sich um den Namen, der auf der Karte von Nox angezeigt wird. Dadurch ist Dein Spiel für alle anderen Benutzer eindeutig zu identifizieren. Klicke auf das Eingabefeld Servername, um dem Spiel einen Namen zu geben.



Aktueller Spielmodus – Es gibt verschiedene Spielmodi, die Du mit einem Klick auf diese Schaltfläche auswählen kannst. Nun erscheint ein weiteres Fenster. Klicke hier auf den Spielmodus, den Du als Host verwenden möchtest.

Hinweis: Diese Schaltfläche ist während eines Spiels nicht verfügbar.

Erobere die Flagge

Deine Aufgabe in diesem Modus ist es, eine Flagge zu erobern. Unglücklicherweise möchten Deine Gegner das jedoch verhindern. Hole Dir die feindliche Flagge und bringe diese zu Deiner eigenen Flagge. Gelingt es Dir, Deine Flagge, (die in Sicherheit auf dem heimischen Stützpunkt sein muß) zu berühren, während Du die feindliche Flagge in der Hand hältst, bekommst Du einen Punkt.

Arena

Im Arenamodus herrscht Mord und Totschlag. Du mußt Deine Freund ausschalten, so oft Du kannst. Keine Sorge: Sie kommen wieder. Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Abschüsse hat, gewinnt!

Der beste Mann

Du stirbst – er stirbt – irgendwann sterben wir alle einmal. Interessant ist hier nur, welcher Spieler (oder welches Team) am längsten durchhält!

König des Reiches

Finde die Krone und verteidige sie wie ein wahrer König. Du kannst nur Abschüsse sammeln, solange Du oder einer Deiner Teamkameraden die Krone besitzt. Der Spieler oder das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Flaggenball

Jedes Team bewacht eine Flagge – und dann gibt es da noch diesen Ball ... Um einen Punkt zu erzielen, muß ein Spieler den Ball aufnehmen und ihn (mit der Angreifen-Taste) auf die feindliche Flagge werfen. Nach einem Treffer wird der Ball wieder in die Mitte des Spielfeldes gelegt, und das Spiel geht weiter. Wenn Du den Spieler mit dem Ball unsanft anrempelst, läßt er den Ball vielleicht fallen. Sieger des Spiels ist das Team, das am Ende die meisten Punkte erzielt hat.

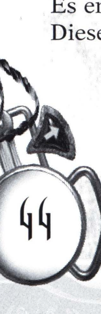
Nachdem Du einen Spielmodus gewählt hast, wird dieser auf der Auswahl-Schaltfläche angezeigt.

Kartenliste – Unter dem Feld mit dem aktuellen Spielmodus befindet sich eine Liste mit allen verfügbaren Karten. Für jeden Spielmodus gibt es übrigens eine eigene Liste. Können nicht alle Karten im Fenster dargestellt werden, erscheint am rechten Fensterrand eine Bildlaufleiste, mit der Du durch die Liste blättern kannst. Sagt Dir eine Karte aus der Liste zu, wähle sie mit einem Klick aus. Über dem Namen der Arena, die Du für das Spiel ausgewählt hast, erscheint eine blaue Markierung.

Siege – In Nox wird ein Mitspieler nicht getötet, sondern besiegt. Klicke auf Siege und bestimme hier die Anzahl der für den Sieg erforderlichen Abschüsse. Je nach gewähltem Spielmodus kann sich diese Option verändern (im Falle eines Erobere die Flagge-Spiels mußt Du beispielsweise ein Eroberungslimit festlegen).

Zeitlimit – Wenn Du mit Zeitlimit spielen möchtest, klicke auf dieses Eingabefeld und gib die Dauer Deines Spiels in Minuten ein. Nach Ablauf der Spielzeit wird automatisch der Sieger ermittelt.

Erweitert – Klicke auf die Schaltfläche Erweitert, um weiterführende Veränderungen an den Spielregeln vorzunehmen. Es erscheint nun ein Fenster, in dem Du bestimmte Sprüche, Waffen oder Rüstungsteile in Deinem Spiel verbieten darfst. Diese Einstellungen kannst Du als Regeldatei speichern.



Regeln-Fenster – Am rechten Rand dieses Fensters befinden sich vier Schaltflächen: Regeldateien, Sprüche, Waffen und Rüstungen.

- **Regeldateien** – Klicke auf diese Schaltfläche, um Regeldateien zu speichern, zu laden oder zu löschen. Wenn Du festgelegt hast, welche Sprüche, Rüstungen oder Waffen in Deinem Spiel erlaubt bzw. verboten sind, hast Du die Möglichkeit, diese Einstellungen als Regeldatei abzuspeichern. Diese kannst Du später jederzeit laden.

  Klicke auf das Eingabefeld für den Dateinamen unter dem Dateifenster und gib den Namen ein, unter dem Du die Regeldatei speichern möchtest. Wähle ANLEGEN, um eine neue Regeldatei zu speichern. Möchtest Du eine Regeldatei laden oder löschen, wähle die gewünschte Datei aus der Liste aus und klicke auf LADEN oder LÖSCHEN.

- **Sprüche, Waffen und Rüstungen** – Mit diesen Schaltflächen rufst Du einen Bildschirm auf, in dem Du bestimmte Sprüche, Waffen oder Rüstungen aus Deinem Spiel ausschließen kannst. Klicke auf die entsprechende Schaltfläche, um einen Gegenstand ein- oder auszuschalten. Mit den Pfeilen blätterst Du durch die Liste der Gegenstände.

- **Alle deaktivieren** – Klicke auf KEINE, um alle Gegenstände der gewählten Kategorie auszuschließen.

- **Alle aktivieren** – Klicke auf ALLE, wenn Du alle Gegenstände der aktuellen Kategorie aktivieren möchtest.

- **Standard** – Nach einem Klick auf STANDARD werden die Standardeinstellungen der gewählten Karte wiederhergestellt.

Teams verwenden – Wenn Du diese Option aktivierst, können keine Einzelspieler in Dein Spiel einsteigen. Schaltest Du diese Option aus, müssen sich neue Spieler nicht unbedingt einem Team anschließen.

Auto-Zuweisung – Klicke auf diese Option, wenn Du möchtest, daß alle Spieler automatisch in Teams verteilt werden. Ist diese Einstellung deaktiviert, müssen die Spieler selbst entscheiden, welchem Team sie sich anschließen möchten. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Du TEAMS VERWENDEN aktiviert hast.

Teamschaden – Wähle diese Option, wenn Du möchtest, daß sich die Mitglieder eines Teams auch gegenseitig verletzen können. Schaltest Du diese Option aus, ist dies nicht möglich.

Mischen – Mit dieser Option weist Du alle Spieler per Zufallsgenerator verschiedenen Teams zu.



Registerkarte Server

Wähle die Registerkarte Server, um die allgemeinen Einstellungen sowie die Zugriffs- und Teamoptionen zu ändern.

Allgemein

Alle der nun folgenden Optionen können mit einem Klick auf die entsprechenden Schaltflächen ein- und ausgeschaltet werden.

"Wiedergeburt" von Spielern erzwingen – Normalerweise kannst Du lange auf Deine Wiedergeburt warten, wenn Du stirbst. Wenn Du diese Option einschaltest, werden die Spieler sofort nach ihrem Ableben wieder nach Nox geschickt.

Nachricht des Tages anzeigen – Ist diese Option aktiviert, erhält jeder Client die sogenannte Nachricht des Tages. Du kannst diese Nachricht verändern, indem Du die Datei MOTD.TXT im Spielverzeichnis bearbeitest.

Durch Karten blättern – Diese Option ermöglicht Dir, automatisch durch eine Liste mit Karten des gewählten Spielmodus zu blättern. Die Karten werden in der Datei MAPCYCLE.TXT aufgelistet. Veränderst Du diese Datei, kannst Du die Reihenfolge, in der durch die Karten geblättert wird, selbst bestimmen.

Waffen und Rüstungen wieder verteilen – Wenn Du diese Option aktivierst, erscheinen Waffen und Rüstungen einige Zeit, nachdem sie jemand mitgenommen hat, erneut auf der Karte.

Camping-Alarm – Wenn sich ein Spieler fünf Sekunden lang nicht bewegt, ertönt ein titanischer Alarmton.

Erweitert (nur WOL) – Klicke auf diese Schaltfläche, um weitere Spieleinstellungen vorzunehmen. Mit diesen Optionen bestimmst Du die Datenmenge, die an die Clients versandt wird.

Spieler bleiben als Skelette zurück (nur WOL) – Mit dieser Schaltfläche bestimmst Du, ob tote Spieler als Skelette zurückbleiben oder sofort nach ihrem Tod verschwinden. Wenn Du diese Option deaktivierst, müssen geringere Datenmengen vom Server an die Clients übertragen werden.

Spruchgesten aller Spieler übertragen (nur WOL) – Klicke auf diese Schaltfläche, um festzulegen, ob alle anderen Clients die Spruchgesten eines Spielers hören können. Wenn Du diese Option deaktivierst, müssen geringere Datenmengen vom Server an die Clients übertragen werden.



Latenzzeitausgleich (nur WOL) – Der Server simuliert gelegentlich leichte Verzögerungen, um das Spiel fairer zu gestalten. Bei der Definition dieser Option hast Du vier Möglichkeiten:

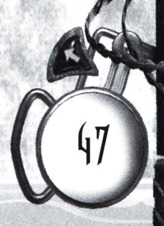
- **Keine** – Der Server simuliert keine zusätzlichen Verzögerungen.
- **Minimal** – Der Server verwendet die geringste Latenzzeit aller angemeldeten Clients.
- **Durchschnittlich** – Maßgebend für den Server ist die durchschnittliche Latenzzeit aller angemeldeten Clients.
- **Benutzer (ms)** – Der Benutzer bestimmt die Latenzzeit des Servers selbst (in Millisekunden).

Soundeffekte – Mit diesem Schieberegler bestimmst Du, wie viele Soundeffekte an die Clients übermittelt werden. Setzt Du den Regler beispielsweise auf 10%, werden Sounds mit einer Lautstärke von 10% (oder mehr) an die Clients übertragen. Wenn Du hier einen sehr hohen Wert ansetzt, werden weniger Sounds – und damit auch geringere Datenmengen – übertragen. Diese Option steht nur bei Internet-Spielen zur Verfügung.

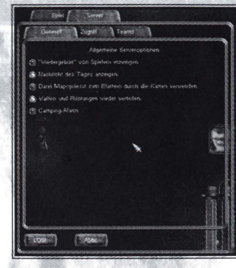
Fertig – Mit dieser Schaltfläche kannst Du Deine Änderungen bestätigen und zu den allgemeinen Serveroptionen zurückkehren.

Datenübertragungsrate anpassen – Dieser Schieberegler regelt die Datenübertragungsrate vom Server an die Clients. Je höher dieser Wert ist, desto größere Datenpakete werden übertragen. Eine geringe Datenübertragungsrate führt dazu, daß weniger Daten gesendet werden (gut bei Modems). Allerdings leidet darunter die Grafik der Clients. Diese Option steht nur bei Internet-Spielen zur Verfügung.

Meine Verbindungsart – Mit dieser Schaltfläche wird ein Fenster aufgerufen, in dem Du Deine Internetverbindung bestimmen kannst. Nachdem Du Deine Wahl getroffen hast, definiert Nox automatisch eine Standard-Datentransferrate gemäß der von Dir gewählten Verbindungsart. Diese Option steht nur bei Internet-Spielen zur Verfügung.



Registerkarte Zugriff



Auf dieser Registerkarte kannst Du verschiedene Parameter für potentielle Mitspieler definieren.

Max. Spieler – Bestimmt die Anzahl der Spieler, die gleichzeitig an Deinem Spiel teilnehmen dürfen.

Verbieten – Klicke auf die Namen aller Klassen, die in Deinem Spiel nicht erwünscht sind. Verbotene Klassen werden blau markiert. Klicke erneut auf eine Klasse, um sie für Dein Spiel wieder zuzulassen.

Min. Ping – Mit einem Klick auf die Schaltfläche links neben dieser Option kannst Du eine Mindest-Pingzeit für Dein Spiel bestimmen. Klicke auf das Eingabefeld auf der rechten Seite und gib einen Wert (in Millisekunden) ein. Spieler mit einer geringeren Pingzeit dürfen sich in Deinem Spiel nicht anmelden.

Max. Ping – Bestimme mit einem Klick auf die Schaltfläche links neben dieser Option die maximale Pingzeit für Dein Spiel. Klicke auf das Eingabefeld auf der rechten Seite und gib einen Wert (in Millisekunden) ein. Spieler mit einer höheren Pingzeit dürfen sich in Deinem Spiel nicht anmelden.

Max. Auflösung für Clients – Wähle diese Option, um die maximale Auflösung anderer Spieler auf die von Dir gewählte Auflösung zu beschränken.

Privatspiel – Aktiviere diese Option, wenn Du Dein Spiel mit einem Paßwort schützen willst. Klicke auf das Eingabefeld für das Paßwort auf der rechten Seite und gib ein Paßwort ein, das alle Spieler, die sich Deinem Spiel anschließen möchten, kennen müssen.

SYSOP-Paßwort – Bestimme ein Paßwort, mit dem andere Spieler die Bedingungen Deines Spiels verändern können.

Geschlossenes Spiel – Mit dieser Option kannst Du Spieler, die nicht in Deiner Zugelassen-Liste enthalten sind, von Deinem Spiel ausschließen.



Zugelassen-Liste – Rufe mit dieser Option eine Liste mit allen Benutzern auf, die in Deinem Spiel mitspielen dürfen.

Ausgeschlossen-Liste – Wenn Du die Schaltfläche AUSGESCHLOSSEN aktivierst, erscheinen alle Spieler, die Du von Deinem Spiel ausgeschlossen hast, in dieser Liste.

Namen-Eingabefeld – Gib mit der Tastatur den Namen einer Person, der Du die Teilnahme an Deinem Spiel gestatten oder verwehren möchtest, ein.

Hinzufügen – Klicke auf OK, um den eingegebenen Namen der Zugelassen- oder Ausgeschlossen-Liste hinzuzufügen.

Löschen – Markiere einen Spieler in der Liste und klicke auf ENTFERNEN, um diesen aus der jeweiligen Liste zu entfernen.

Aktuelle Benutzer – Alle Benutzer, die derzeit in Deinem Spiel angemeldet sind, werden in dieser Liste aufgeführt.

Hinauswerfen – Markiere in der Liste der aktuellen Benutzer einen Spieler und klicke auf RAUS, um diesen Spieler vorübergehend aus Deinem Spiel zu entfernen.

Ausschließen – Wähle in der Liste der aktuellen Benutzer einen Spieler aus und klicke auf X, um diesem Spieler für immer aus Deinem Spiel auszuschließen. Du mußt den betreffenden Spieler zunächst aus der Ausgeschlossen-Liste entfernen, bevor er sich wieder anmelden kann.



Teams

In Nox-Multiplayer-Spielen dürfen die Spieler als Einzelgänger kämpfen oder sich zu Teams zusammenschließen. Mit der Registerkarte Teams kannst Du Spieler auf verschiedene Teams verteilen und die Team-Listen verwalten.

Spielerliste – Hier erscheinen alle Benutzer, die im Moment in Deinem Spiel angemeldet sind.

Teamliste – Hier siehst Du alle derzeit verfügbaren Teams.

Zuweisen – Möchtest Du jemanden einem Team zuweisen, klicke zunächst auf den Namen des gewünschten Spielers und anschließend auf das Team, in das er aufgenommen werden soll. Bestätige diesen Vorgang abschließend mit der Schaltfläche ZUWEISEN.

Anschließen – Wenn Du Dich einem Team anschließen möchtest, wähle zunächst das gewünschte Team und klicke anschließend auf BEITRETEN.

Umbenennen – Möchtest Du ein Team umbenennen, klicke auf den Namen des gewünschten Teams und gib in das Eingabefeld unter der Teamliste den neuen Namen ein. Bestätige diesen Vorgang abschließend mit einem Klick auf die Schaltfläche NAME.

Los!

Wenn Du mit Deinen Spieleinstellungen zufrieden bist, klicke auf Los!, um ein Multiplayer-Spiel in der wundersamen Welt von Nox zu starten.

Abbrechen

Möchtest Du keine Änderungen am aktuellen oder am nächsten Spiel vornehmen, genügt ein Klick auf ABBRECHEN, um die Host-Systemsteuerung zu verlassen, ohne die vorgenommenen Änderungen zu speichern.



Client-Systemsteuerung

Wenn Du Dich einem Spielserver anschließt, hast Du die Möglichkeit, die Einstellungen für das aktuelle Spiel über die Client-Systemsteuerung zu betrachten. Durch Drücken der POS1-Taste kannst Du die Client-Systemsteuerung während eines Multiplayer-Spiels ein- und ausblenden. Die Client-Systemsteuerung ist in zwei Registerkarten unterteilt.

Spiel

Die Oberfläche für die Spieleinstellungen der Client-Systemsteuerung gleicht der Oberfläche, die dem Host zur Verfügung steht. Der Unterschied liegt darin, daß ein Client die Spieleinstellungen des Hosts nur betrachten kann. Wenn Du möchtest, daß der Host eine bestimmte Einstellung ändert, schicke ihm eine kurze Nachricht, in der Du ihn darum bittest.

Teams

Auch diese Registerkarte entspricht der Team-Setup-Oberfläche des Hosts. Clients haben hier die Möglichkeit, Teams zu wechseln. Ist auf dem Server die Option "Teams verwenden" EINgeschaltet, mußt Du einem Team angehören. Du darfst Dich dabei selbst für ein Team entscheiden.



DAS SPIELFENSTER

Einige Komponenten der grafischen Oberfläche des Spielfensters wurden bereits am Anfang dieses Handbuchs beschrieben. Die übrigen Bestandteile und andere Komponenten des Spielfensters stellen wir Dir im folgenden vor.

Allgemeine Funktionen des Spielfensters

Norden

Die Menschen von Nox verraten Dir gelegentlich, in welcher Himmelsrichtung sich ein bestimmter Ort befindet. Denke daran, daß Norden im Spielbildschirm immer oben links ist.

TrueSight™-Sichtfeld

Wenn Jack sich bewegt, verändert sich sein Sichtfeld nach links, rechts, oben und unten. Bereiche, die aus seinem Blickwinkel nicht zu sehen sind, werden "ausgeblendet", bis Jack eine Position erreicht, in der er einen bestimmten Bereich sehen kann. Steht Jack beispielsweise vor einem Haus, sieht er nicht, was sich darin befindet, bevor er es betritt, oder einen Blick durch die Tür oder ein Fenster wirft. Gleiches gilt für Kurven oder einen dichten Wald. Kurz gesagt, wenn Jack etwas nicht sehen kann, siehst Du es auch nicht.

Automatische Karte

Mit der TABULATORTASTE kannst Du eine Karte in das Spielfenster einblenden. Auf dieser Karte sind alle Bereiche, die Jack bereits erforscht hat, eingezeichnet. Gelegentlich erkennst Du auf der Karte auch Gebiete, die Du bisher übersehen hast. Du siehst am besten, wie die automatische Karte funktioniert, indem Du sie einige Zeit einblendest, während Jack ein Gebiet untersucht. Möchtest Du die Karte wieder ausblenden, drücke erneut die Tabulatortaste. Mit den Tasten 1 und 2 (nicht auf dem Ziffernblock!) hast Du ferner die Möglichkeit, den Kartenausschnitt zu vergrößern, bzw. zu verkleinern.



Wahl der Waffen



In der linken unteren Bildschirmhälfte befindet sich der Waffenwähler. Diese Anzeige gibt Dir die Möglichkeit, schnell einen Blick auf den Status von Jacks Waffe zu werfen und bietet Dir außerdem einen raschen Zugriff auf Jacks Inventar.

Der Waffenwähler zeigt Dir die Waffe, die Jack augenblicklich verwendet. Der Buchstabe in der linken unteren Ecke der Anzeige steht für die Schnelltaste, die Du drücken mußt, um Jacks Sekundärwaffe einzusetzen. Standardmäßig handelt es sich dabei um die Taste V.

Ausdauer

Wenn Jack angreift, erscheint in dieser Anzeige ein roter Blitz, der Dir anzeigt, daß ein gewisses Maß an Ausdauer zum Führen der Waffe erforderlich ist. Jack kann die Waffe erst wieder einsetzen, wenn er sich etwas erholt hat. Für leichte Waffen, wie das Schwert, ist kaum Ausdauer erforderlich. Jack kann es rasch hintereinander einsetzen. Kämpft er hingegen mit schweren Waffen, wie dem Kriegshammer, muß er gelegentlich eine Verschnaufpause einlegen, bevor er wieder zuschlagen kann.

Waffenladungen

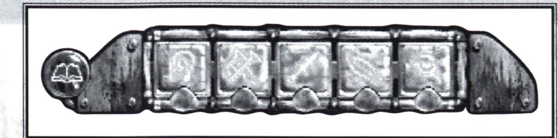
Bei einer Waffe, die Pfeile, magische Bolzen oder andere Ladungen abfeuert, werden die verbleibenden Schüsse rechts über dem Waffenwähler angezeigt (in dem schwarzen Kreis). Du kannst die verbleibende Anzahl an Schüssen außerdem an der violetten Kurve ablesen.

Inventar

Über der Anzeige der aktuellen Waffe befindet sich eine blaue Schaltfläche, auf der Jack abgebildet ist. Klicke auf diese Schaltfläche oder drücke die Taste I oder Q, um Jacks Inventar zu öffnen.



Fähigkeiten (nur Ritter)

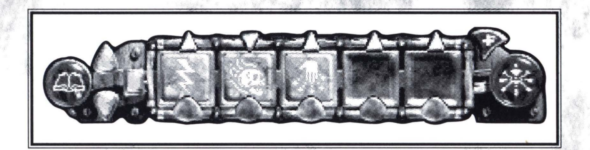


Immer wenn Jack als Ritter eine neue Erfahrungsstufe erreicht, verändert sich seine Fähigkeitenleiste: Möglicherweise erscheint eine neue Fähigkeit. Jack sollte seine neu erworbenen Fähigkeiten sofort üben, denn in den späteren Kapiteln von Nox sind die Fähigkeiten der Schlüssel zu Jacks Erfolg!

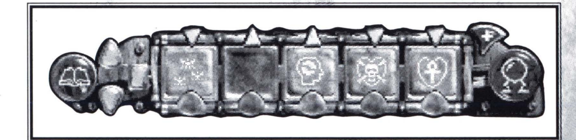
Suche nach verschiedenen Möglichkeiten, Jacks Fähigkeiten als Ritter zu verbessern. Du wirst feststellen, daß das wichtiger ist, als Du zuerst gedacht hast. Du kannst Jacks Fähigkeiten übrigens in eine beliebige Reihenfolge umsortieren.

Zaubersprüche (nur Beschwörer und Magier)

Über Zaubersprüche wurde in diesem Handbuch ja bereits gesprochen – allerdings gibt es noch sehr viel mehr darüber zu berichten:



Wie Du bereits weißt, fügt Jack in einem Einzelspiel einen Zauberspruch automatisch seiner Spruchleiste hinzu, wenn er ihn findet. Oder Du schlägst im Buch des Wissens die Seite mit dem entsprechenden Spruch auf und ziehst die Spruchrune dann auf ein Feld in Jacks Spruchreihe. (Die Sprüche werden nur dann automatisch hinzugefügt, wenn in der aktuellen Spruchreihe freie Felder verfügbar sind.)



In der Spruchleiste gibt es fünf verschiedene "Reihen", die Du mit ein bis zwei Mausklicks vorbereiten kannst. Am Anfang des Spiels wird die Spruchreihe Nr.1 angezeigt.

Mit den pfeilförmigen Edelsteinen links neben der Spruchleiste blätterst Du durch die Spruchreihen.



Folgende Standard-Tastaturbefehle stehen Dir zur Verfügung:

- Mit **E** wird die nächste Reihe aktiviert.
- Drücke **W**, um zur vorhergehenden Spruchreihe zurückzukehren.
- Durch mehrmaliges Drücken der Taste **R** erscheint die entsprechende Spruchreihe. Betätigst Du die Taste R beispielsweise zweimal, wird die Spruchreihe Nr.2 angezeigt.
- Möchtest Du alle Spruchreihen gleichzeitig einblenden, klicke auf den kleinen rechteckigen Edelstein links neben der Spruchleiste. Wenn Du Spruchreihen betrachtet hast, klicke erneut auf den Edelstein, um wieder nur eine Spruchreihe anzuzeigen.

Das Buch des Wissens

In seinem Buch des Wissens sammelt Jack alles, was er über Fähigkeiten oder Zaubersprüche in Erfahrung bringen kann. Außerdem notiert er alle Begegnungen mit den Lebewesen von Nox in diesem Buch. Du kannst das Buch des Wissens jederzeit mit einem Klick auf die runde Schaltfläche, auf der ein aufgeschlagenes Buch dargestellt wird, öffnen. Die Schaltfläche befindet sich übrigens links neben der Spruch-/Fähigkeitenleiste und den Pfeil-Edelsteinen. Die Standard-Schnelltaste für das Buch des Wissens ist **B**.

Register

Im Buch des Wissens gibt es auf der rechten Seite zwei Register. Eines mit einem Hand-Symbol und ein weiteres, auf dem ein Tier abgebildet ist.

Hand

Magier und Beschwörer schlagen mit diesem Symbol die Spruchbeschreibungen auf. Ein Ritter findet hier eine Beschreibung seiner Fähigkeiten.

Tier

Alle drei Klassen finden in diesem Abschnitt des Buches eine Beschreibung der Tiere von Nox. Für Beschwörer ist dieses Kapitel besonders wichtig, da hier alle Kreaturen, die Jack beschwören und unterwerfen kann, aufgelistet werden.

Ist ein Magier oder ein Ritter im Besitz einer Tier-Spruchrolle, steigt automatisch der Schaden, den er dem entsprechenden Tier zufügen kann.

Index

Alle Sprüche, Fähigkeiten und Lebewesen werden in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet. Dadurch hast Du Jacks momentanes Wissen immer im Überblick. Ist die Liste länger als zwei Seiten, kannst Du mit den Pfeilen am unteren Seitenrand weiterblättern. Um die nächste Seite aufzuschlagen, klicke einfach auf einen dieser Pfeile. Möchtest Du eine vollständige Beschreibung eines Spruchs, einer Fähigkeit oder einer Kreatur betrachten, klicke auf den entsprechenden Eintrag in der Liste.



Detaillierte Beschreibung

Für jeden Spruch und jede Kreatur hält das Buch des Wissens eine genaue Beschreibung bereit. Hier erhältst Du Informationen über den Manabedarf eines Spruchs, auf welche Ziele er angewendet werden kann, wie mächtig Jack im Moment ist, sowie eine Beschreibung der Wirkung eines Spruchs oder einer Fähigkeit. Gibt es in Jacks Buch des Wissens mehrere Kopien eines Spruchs, vergrößert sich dessen Wirkung und der Manabedarf für den entsprechenden Spruch sinkt.

Ist Jack ein Ritter, werden anstelle der Sprüche seine Fähigkeiten aufgelistet.

Durch **Tier-Spruchrollen** erhält Jack wichtige Informationen über die Verhaltensweisen verschiedener Kreaturen und erfährt, wie er sie am einfachsten bekämpfen kann. Wie bereits erwähnt, erhält Jack im Kampf gegen Kreaturen, die in seinem Buch des Wissens aufgeführt sind, einen Schadensbonus.

Neue Sprüche, Fähigkeiten und Tier-Spruchrollen

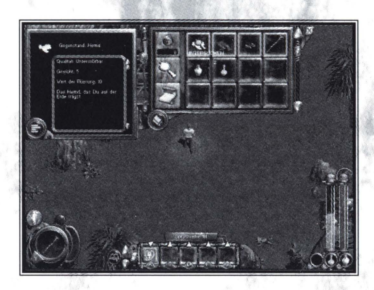
Findet ein Magier oder Beschwörer ein Zauberbuch, oder bekommt er von einer anderen Figur einen Spruch, wird dieser in das Buch des Wissens übertragen.



Neue Fähigkeiten kann lediglich ein Ritter, der in die nächste Erfahrungsstufe aufsteigt, erlernen.

Tier-Spruchrollen stehen Rittern, Beschwörern und Magiern zur Verfügung. Da Beschwörer in der Lage sind, Kreaturen zu beschwören, kannst Du ein Tier auch auf ein freies Feld in der Spruchleiste ziehen. Vergiß nicht, daß ein Beschwörer eine Kreatur nur unterwerfen oder beschwören kann, wenn er den entsprechenden Zauberspruch und die erforderliche Tier-Spruchrolle besitzt.

Inventar



Im Inventarfenster verwaltest Du alle Gegenstände, die Jack mit sich herumschleppt und betrachtest seine körperlichen und wirtschaftlichen Fortschritte. Das Inventarfenster klappt von der oberen Bildschirmhälfte herunter. Du kannst es jederzeit ein- und ausblenden. Drücke dazu die Taste I oder Q oder klicke auf die Inventarschaltfläche in der oberen linken Ecke des Waffenwählers.

Mit einem Klick auf den kleinen Edelstein mit dem X in der rechten oberen Ecke des Inventarfensters wird das Inventar ebenfalls geschlossen.

Alles, was Jack einsammelt, kauft oder geschenkt bekommt, erscheint in seinem Inventar. Identische Gegenstände werden automatisch zusammengefaßt (z. B. Äpfel). Enthält ein Feld mehrere gleiche Gegenstände, wird in der oberen linken Ecke die entsprechende Anzahl angezeigt.



Direkthilfe für das Inventar

Wenn Du wissen möchtest, worum es sich bei einem bestimmten Gegenstand handelt, führe den Mauszeiger darüber und warte einen Augenblick. Nun erscheint der Name des Gegenstandes als Direkthilfe an Deinem Mauszeiger.



Farben der Inventarfelder

Auch die Farbe eines Inventarfeldes verrät Dir bereits etwas über den dort abgelegten Gegenstand.

Goldener Rahmen – Felder mit einem goldenen Rahmen enthalten einen derzeit verwendeten Gegenstand.

Blauer Rahmen – An einem blauen Rahmen erkennst Du, daß der Gegenstand derzeit als Jacks Sekundärwaffe eingesetzt wird.

Gelber Hintergrund – Ein gelber Hintergrund verrät Dir, daß ein Gegenstand beschädigt ist.

Roter Hintergrund – Ein roter Hintergrund bedeutet, daß der entsprechende Gegenstand stark beschädigt ist und bald zerstört wird.

Für einige Goldstücke sind Handwerker natürlich dazu bereit, einen Gegenstand zu reparieren. Dieser ist dann beinahe so gut wie neu.

Zerstörte Gegenstände

Wenn eine von Jacks Waffen oder seine Rüstung zerstört wird, verschwindet diese aus dem Inventar und ist auf Jacks Porträt und der Spielfigur nicht mehr zu sehen. In diesem Fall erhältst Du eine Warnmeldung, daß der Gegenstand zerstört wurde. Der zerstörte Gegenstand kann natürlich nicht mehr repariert werden und ist für immer verloren.

Jacks Ausrüstung – detaillierte Informationen

Die meisten Gegenstände, die Jack besitzt, gehören zu seiner Ausrüstung oder sind verwendbar. Ausrüstungsgegenstände sind alle Gegenstände, die Jack tragen oder als Waffe verwenden kann (Schwerter, Stäbe, Kleidung usw.). Zu den verwendbaren Gegenständen gehören alle Gegenstände, die sich auf Jack oder seine Umgebung auswirken, wenn sie verwendet werden (beispielsweise Schlüssel und Nahrungsmittel).

- Um Jack mit einer Waffe oder einem Kleidungsstück auszurüsten, klicke auf den gewünschten Gegenstand (oder ziehe diesen über Jacks Porträt).
- Möchtest Du Jacks Sekundärwaffe bestimmen, ziehe den gewünschten Gegenstand auf das Feld für die Sekundärwaffe (in der rechten unteren Ecke von Jacks Porträt).

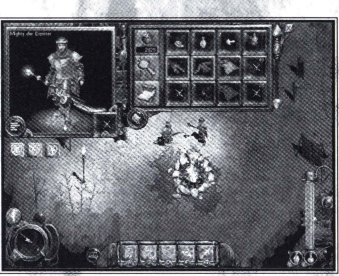
Automatische Ausrüstung

Findet Jack eine Waffe, kann es vorkommen, daß er sie automatisch in die Hand nimmt. Dies gilt vor allem, wenn er noch keinen anderen Gegenstand in der Hand hält.



Durch Jacks Inventar blättern

Möchtest Du durch Jacks Inventar blättern, verwende die Bildlaufleiste auf der rechten Seite des Inventarfensters. Mit den AUFWÄRTS-/ABWÄRTS-Edelsteinen kannst Du eine ganze Reihe weiterblättern.



Attribute

In der linken unteren Ecke von Jacks Porträt befindet sich eine runde Schaltfläche mit einem Balkensymbol. Mit dieser Schaltfläche kannst Du zwischen Jacks Porträt und seinen Attributen umschalten. Während Du Jacks Attribute betrachtest, erscheint auf der Schaltfläche Jacks Silhouette.

Attribute-Fenster

In diesem Fenster werden Jacks Name, seine Erfahrungsstufe, seine Klasse, seine Erfahrungspunkte und die Anzahl der Erfahrungspunkte, die er für den Aufstieg in die nächste Erfahrungsstufe benötigt, angezeigt.

Die vier Diagramme beschreiben Jacks Gesundheitszustand, sein Mana (wenn vorhanden), seine Stärke und seine Geschwindigkeit. Rechts neben diesen Grafiken wird der aktuelle Wert sowie der Maximalwert in der jeweiligen Kategorie angezeigt.

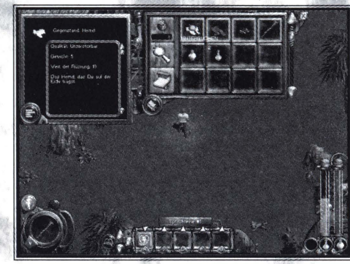
Im Rüstung-Feld unter den Attributen kannst Du die Stärke von Jacks Rüstung ablesen. Je höher dieser Wert ist, desto besser ist Jack im Kampf geschützt. Mit jedem weiteren Rüstungsgegenstand verbessert sich Jacks Rüstung.

Schließlich wird im Attribute-Fenster noch das Gewicht, das Jack im Moment mit sich herumschleppt, sowie das maximal mögliche Gewicht angezeigt. Übersteigt das aktuelle Gewicht den erlaubten Maximalwert, kann sich Jack nicht mehr bewegen, bis er einige Gegenstände seines Inventars abgelegt hat. Weitere Informationen dazu findest Du im Abschnitt *Ablegen*.

Gold

Die Goldanzeige (ein Beutel) befindet sich links neben den Inventarfeldern. Jacks gesamtes Vermögen wird hier angezeigt. Glücklicherweise wiegt Gold in Nox nichts. Jack kann also unbeschwert Gold zusammenraffen!

Inventar untersuchen

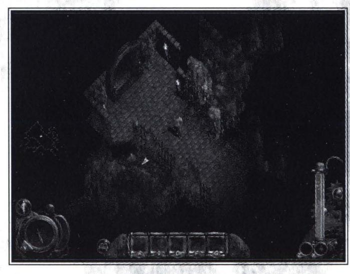


Unter der Goldanzeige befindet sich die Untersuchen-Schaltfläche. Zu jedem Inventargegenstand gibt es eine detaillierte Beschreibung. Hat ein Gegenstand einen Rüstungs- oder Waffenwert, findest Du hier den aktuellen Status. Einige magische Gegenstände verleihen Jack eine besonders große Ausdauer oder verzaubern ihn auf andere Weise. Nach einem Klick auf die UNTERSUCHEN-Schaltfläche erhältst Du auch diese Informationen.

Möchtest Du die Gegenstände in Jacks Inventar UNTERSUCHEN, klicke auf die Untersuchen-Schaltfläche (der Mauszeiger verwandelt sich nun in eine Lupe) und bewege den Mauszeiger über die Gegenstände im Inventar. Im Porträtfenster wird der Name, das Gewicht und eine Beschreibung des Gegenstandes, der sich im Moment unter der Lupe befindet, angezeigt.

Um ABZUBRECHEN, klicke erneut auf die Untersuchen-Schaltfläche.

Minikarte



Unter der Untersuchen-Schaltfläche befindet sich die Karten-Schaltfläche. Du kannst die Karte jederzeit einblenden, um einen Blick auf alle bereits erforschten Gebiete zu werfen. Klicke auf die Karten-Schaltfläche, oder drücke die TABULATORTASTE, um die Karte einzublenden. Möchtest Du die Minikarte vergrößern, drücke die Taste 1. Durch Drücken der Taste 2 wird die Karte wieder verkleinert.

> **Hinweis:** Hierbei handelt es sich um die Standard-Schnelltasten, **nicht** um die gleichnamigen Tasten auf dem Ziffernblock!



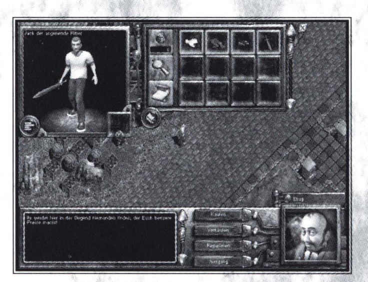
Tagebuch

Verwende die runde Schalfläche mit dem Tagebuch-Symbol (am unteren Rand des Inventarfensters), um Jacks Tagebuch aufzurufen.

Solange das Tagebuch angezeigt wird, verwandelt sich die Schaltfläche in die Inventar-Schaltfläche (das Gitter-Symbol). Wenn Jack einen neuen Auftrag erhält, trägt er diesen in sein Tagebuch ein.

Wie bereits erwähnt, erkennst Du im Tagebuch ungelöste Aufgaben an der roten Schrift, während alle erledigten Aufträge in grauer Schrift dargestellt werden.

Einkaufen in Nox



Während seiner Abenteuer in Nox findet Jack phantastische Gegenstände. Manchmal bleibt ihm allerdings nichts anderes übrig, als bei einem Händler oder in einem Laden einzukaufen.

Möchtest Du wissen, ob eine Figur etwas zu verkaufen hat, bewege den Mauszeiger über die entsprechende Person. Erscheint nun das Wort LADENBESITZER, kannst Du mit Deinem Gesprächspartner ins Geschäft kommen. Ladenbesitzer gibt es übrigens nur im Einzelspieler-Modus.

Klicke auf einen Ladenbesitzer, um ihm einen Handel vorzuschlagen. Wähle im nun erscheinenden Fenster KAUFEN oder VERKAUFEN. Nun wird automatisch Jacks Inventar eingeblendet. Dadurch hast Du es beim Kauf oder Verkauf von Gegenständen stets im Blick.

Auf der rechten Seite des Handelsfensters erscheint der Name des Ladenbesitzers sowie sein Porträt.

In der Mitte des Handelsfensters befinden sich die Schaltflächen KAUFEN, VERKAUFEN, REPARIEREN UND AUSGANG. Mit diesen Schaltflächen bestimmst Du Dein weiteres Vorgehen.

Nach einem Klick auf AUSGANG kehrst Du zum Spielbildschirm zurück und das Handels- bzw. Inventarfenster wird geschlossen.



Kaufen

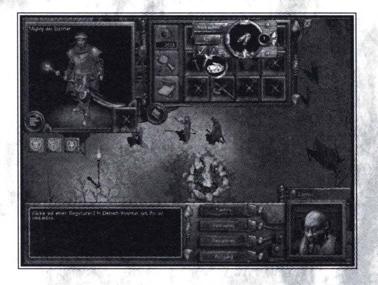
Möchtest Du von einem Händler etwas KAUFEN, werden auf der linken Seite des Handelsfensters alle Waren des Händlers angezeigt und Dein Mauszeiger verwandelt sich in eine "bezahlende Hand". Der Preis wird in der Ecke des jeweiligen Gegenstandes angezeigt. Klicke auf den Gegenstand, den Du kaufen möchtest.

Hast Du genug Gold, um einen Gegenstand zu kaufen, erscheint ein Bestätigungsfenster, in dem Du die gewünschte Stückzahl bestimmen kannst. Die Stückzahl wird mit dem Schieberegler oder den Pfeilen in der rechten Fensterhälfte festgelegt. Wenn Du es Dir anders überlegt hast, und einen Gegenstand doch nicht kaufen möchtest, klicke auf das X. Aktiviere das Kontrollkästchen, um den Kauf zu bestätigen. Nachdem Du einen Gegenstand erworben hast, erscheint dieser in Jacks Inventar.

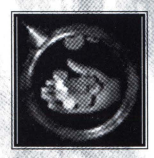
Entscheidest Du Dich für einen Gegenstand, den Jack sich nicht leisten kann, erscheint ein Fenster, das Dich über die Kaufsumme informiert.

Verkaufen

Nach einem Klick auf VERKAUFEN verwandelt sich der Mauszeiger in eine Hand, die nach Goldmünzen greift. Klicke nun auf einen Gegenstand in Jacks Inventar, um diesen zu verkaufen.

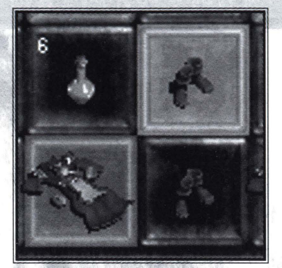


Wie beim Kaufen erscheint nun ein Bestätigungsfenster. Hier nennt Dir der Händler einen Preis, den er für den Gegenstand zahlen würde. Auch in diesem Fenster kannst Du eine Stückzahl festlegen und das Angebot des Händlers akzeptieren oder ablehnen. Der Handel wird wie ein normaler Kauf abgewickelt. Nachdem Du einen Gegenstand verkauft hast, darf sich Jack über die verdienten Goldmünzen freuen.





Reparieren von Rüstungen und Waffen und Aufladung von Stäben



Auch Schwerter, Rüstungen und Stäbe werden mit der Zeit nicht besser, vor allem, wenn Du häufig kämpfst! Glücklicherweise können Handwerker abgenutzte Gegenstände reparieren und Zauberstäbe aufladen.

Wie erkenne ich, daß ein Gegenstand repariert werden muß?

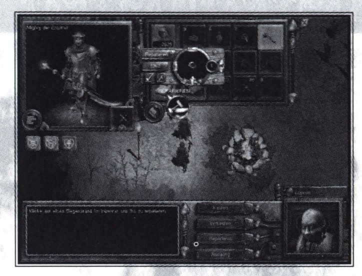
Klicke im Inventarfenster auf UNTERSUCHEN, um den Status von Jacks Waffen und Rüstungsteilen zu untersuchen. Achte dabei vor allem auf den Wert für die Qualität. Liegt hier der erste Wert deutlich unter dem zweiten, muß der jeweilige Gegenstand unbedingt repariert werden. Beschädigte Gegenstände werden im Inventar vor einem gelben Hintergrund angezeigt, besonders stark beschädigte Gegenstände erkennst Du am roten Hintergrund.

Reparieren eines Gegenstandes:

1. Wähle im Gespräch mit einem Ladenbesitzer REPARIEREN. Dadurch verwandelt sich der Mauszeiger in ein REPARIEREN-Symbol und es erscheint das Inventarfenster.
2. Klicke auf den beschädigten Gegenstand, um ein Bestätigungsfenster aufzurufen, in dem Dir der Ladenbesitzer den Preis für die Reparatur nennt.
3. Wenn Du den Preis akzeptierst, ist der Gegenstand nach der Reparatur so gut wie neu.



Andere interessante Bereiche des Spielbildschirms



Hot-Spots

Wenn Du den Mauszeiger über den Bildschirm führst, erscheinen einige Gegenstände in einem Kreis. Dies bedeutet, daß Jack irgend etwas mit dem jeweiligen Gegenstand anstellen kann. Bewege Jack näher an den Gegenstand heran und klicke diesen an. Feinde erkennst Du an einem roten Kreis, während alle anderen Gegenstände durch einen weißen oder blauen Kreis gekennzeichnet sind.



Trefferpunkte

In jedem Kampf erscheinen bei Jack und seinem Gegner kleine Zahlen. Dabei handelt es sich um die Trefferpunkte, die mit jedem Schlag abnehmen. Die verlorenen Trefferpunkte des Gegners werden in GELB dargestellt, Jacks Trefferpunkte in ROT.

Spielmeldungen

Wenn Du auf ein Schild klickst, einen Auftrag erfüllst oder eine bestimmte Aktion ausführst, erscheint in der Bildschirmmitte eine entsprechende Meldung, die nach einigen Sekunden wieder verschwindet.

Sprechblasen

Nicht jeder Bürger von Nox hat Jack etwas wichtiges zu sagen. Derartige Kommentare erscheinen daher häufig lediglich als Sprechblase über der entsprechenden Figur.



Ein schneller Trank

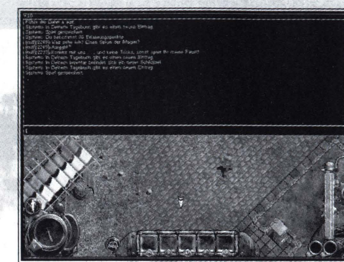
Alle Tränke, die Jack während seines Abenteuers einsammelt, erscheinen in den Feldern für die schnellen Tränke in der unteren rechten Bildschirmhälfte. Hier wird auch angezeigt, wie viele der verschiedenen Tränke Jack besitzt. Ein Ritter bewahrt im Feld ganz rechts Äpfel, Steaks oder Heiltränke auf. Links daneben hat ein Ritter für den Notfall immer einen Trank gegen Gift parat. Beschwörer und Magier dürfen sich über ein zusätzliches Feld für Manatränke freuen. Unter den Tränken wird die entsprechende Schnelltaste angezeigt, darüber die Anzahl der zur Verfügung stehenden Tränke.

Wenn Jack in die höheren Erfahrungsstufen vordringt, benötigt er wesentlich mehr Heil- und Manatränke, um seine Bedürfnisse zu stillen. Am Anfang des Spiels genügt oft schon ein Heiltrank, um Jacks Gesundheit wiederherzustellen. Erreicht Jack jedoch die Erfahrungsstufe vier oder fünf, sind bereits drei bis vier Tränke nötig. Der Grund hierfür ist, daß Jacks Bedarf an Gesundheit und Mana mit jeder neuen Erfahrungsstufe steigt.

Verwendung eines Trankes:

- Drücke **C**, um einen Manatrank zu trinken.
- Mit **X** trinkt Jack einen Heiltrank.
- Drücke **Y**, um ein Gegengift zu trinken.

Konsole



Für Benutzer, die noch mehr Kontrolle über Nox haben möchten, haben wir eine Konsole implementiert, über die zahlreiche Optionen angepaßt werden können. Wenn Du wissen möchtest, was die Konsole zu bieten hat, drücke "F1" (Standard-Schnelltaste), um die Konsole ein- oder auszublenden.

Du kannst nun verschiedene Befehle eingeben. Möchtest Du eine Liste mit allen Konsolenbefehlen aufrufen, gib das Wort "help" ein und drücke ENTER.

Die Konsole ist ausschließlich für erfahrene Benutzer gedacht, die sich mit Computern auskennen. Der Normalbenutzer braucht die Konsole weder, um Nox zu spielen, noch um zu gewinnen.

> **Hinweis:** Die Konsole wird von unseren Kundendienstmitarbeitern nicht betreut. Wenn nach der Verwendung der Konsolenfunktion Probleme auftreten, mußt Du Nox deinstallieren und anschließend erneut installieren.

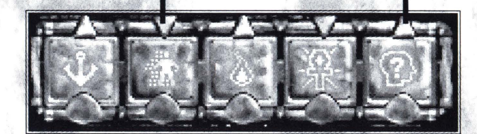


SCHNELLÜBERSICHT

Abgesehen davon, daß Jack auf einem Planeten gelandet ist, der einige Lichtjahre von seiner Heimat entfernt ist, und er irgendwie versuchen muß, ein ganzes Volk vor einer übergeschnappten Hexe zu retten, hat Jack ein lästiges kleines Problem: Er ist kein Einheimischer. Während Begriffe wie "Manaobelisk", "Chackram", "Magischer Pfeil" und "Schicksalsbestie" zum normalen Wortschatz der Bürger von Nox gehören, muß der gute Jack noch einiges über das ihm fremde Land lernen. Wenn Du ihm etwas hilfst, fällt ihm vielleicht sogar ein, wozu ein Umkehrspruch gut ist, wenn er zufällig darüber stolpert.

Dieser Spruch wird auf andere gesprochen

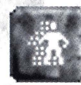
Dieser Spruch wird auf den Sprecher selbst gesprochen



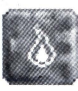
Magiersprüche



ANKER: Verhindert, daß das Opfer einen Teleporter verwenden kann.



TELEPORT: Teleportiert den Sprecher an einen zufällig gewählten Ort.



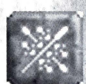
BRENNEN: Erzeugt an der Spitze des Mauszeigers eine Flamme.



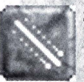
GESUNDHEITSWANDEL: Wandelt Deine Lebensenergie in Mana um.



VERWIRRUNG: Das Opfer irrt unkontrolliert herum.



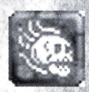
GEGENZAUBER: Zerstört alle Luftzauber in der näheren Umgebung.



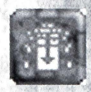
STRAHL DES TODES: Verursacht enorme Schäden (an der Spitze des Mauszeigers).



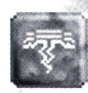
SICHTBARE FALLEN AUSLÖSEN: Löse alle Fallen aus, die Du sehen kannst.



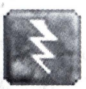
UNTOTE VERNICHTEN: Zerstört alle Untoten – den nächsten zuerst.



MANAENTZUG: Überträgt das Mana des nächsten Opfers auf den Sprecher.



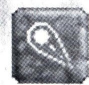
ERDBEBEN: Zerstört alle Gegenstände, die in der Nähe auf dem Boden stehen.



ENERGIEKEIL: Beschädigt den am nächsten stehenden Gegner*



FURCHT: Alle Nicht-Spieler-Feinde ergreifen die Flucht.



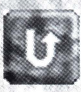
FEUERBALL: Verbrennt alles im Wirkungsbereich.

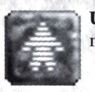


SCHUTZSCHILD: Absorbiert die Hälfte aller Schäden. Du kannst dadurch nicht mit einem einzigen Schlag getötet werden.


TÖLPELEI: Das Opfer läßt seine Waffe und seinen Schild fallen


HAST: Die Zielperson wird vorübergehend schneller.

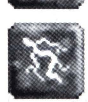

UMKEHR: Ein Spruch wird auf den Sprecher zurückgelenkt.

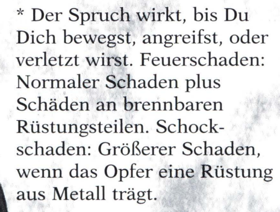

UNSICHTBARKEIT: Dein Ziel ist nur noch mit Infravision zu sehen.

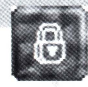

UNVERWUNDBARKEIT: Du bist kurzzeitig unverwundbar, außer Du greifst jemanden an.


HEILEN: Dein Patient gewinnt etwas Gesundheit.

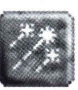

LICHT: Um das Ziel wird es heller.

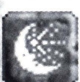

BLITZ: In der Nähe stehende Wesen werden vom Blitz getroffen*.


* Der Spruch wirkt, bis Du Dich bewegst, angreifst, oder verletzt wirst. Feuerschaden: Normaler Schaden plus Schäden an brennbaren Rüstungsteilen. Schockschaden: Größerer Schaden, wenn das Opfer eine Rüstung aus Metall trägt.


RIEGEL: Dieser Spruch verriegelt für einige Zeit alle Türen und Tore. Nur der Sprecher kann sie noch öffnen.


MARKIEREN: Markiere einen Ort, an den Du Dich teleportieren möchtest (maximal 4).


MAGISCHE PFEILE: Beschwöre Pfeile, die die umstehenden Gegner treffen.

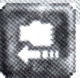

MONDGLÜHEN: Erzeuge mit dem Mauszeiger Licht.


VERNICHTUNG: Füge allen Umstehenden großen Schaden zu. TÖTET DICH!

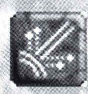

SCHUTZ VOR ELEKTRIZITÄT: Schützt Dich vor Stromschlägen.

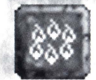

SCHUTZ VOR FEUER: Bewahrt Dich vor Verbrennungen.

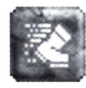

SCHUTZ VOR GIFT: Schützt Dich vor Vergiftungen.

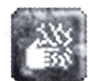

ZIEHEN: Ziehe alle bewegbaren Gegenstände in Deine Richtung.


STOSSEN: Schiebe alle bewegbaren Gegenstände von Dir weg.

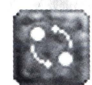

MAGISCHER SPIEGEL: Reflektiert alle Zaubersprüche.


RING DES FEUERS: Entfache einen Feuerring um Dich herum.


PANIK: Zwinge Dein Opfer, einige Zeit unkontrolliert herumzulaufen.


SCHOCK: Füge einem Gegner durch Berührung einen Schock zu.


VERLANGSAMUNG: Die Bewegungen Deines Opfers werden für einige Zeit verlangsamt.


ORT WECHSELN: Tausche mit dem nächsten sichtbaren Ziel die Position.



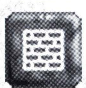

ETIKETT: Dein Ziel wird auf der Karte angezeigt.


TELEKINESE: Bewege mit der Maus Dinge herum.


TELEPORTIEREN: Teleportiere Dich zu einer Markierung (maximal 4).

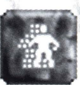

ZUM ZIEL TELEPORTIEREN: Teleportiere Dich zur Position des Mauszeigers.

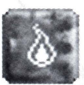

FALLE AUSLÖSEN: Löse Deine nächstgelegenen Fallen aus.

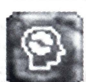

MAUER: Errichte an der Position des Mauszeigers eine Mauer.

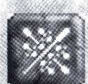
* Der Spruch wirkt, bis Du Dich bewegst, angreifst, oder verletzt wirst. Feuerschaden: Normaler Schaden plus Schäden an brennbaren Rüstungsteilen. Schock-schaden: Größerer Schaden, wenn das Opfer eine Rüstung aus Metall trägt.

Beschwörersprüche


TELEPORT: Teleportiert den Sprecher an einen zufällig gewählten Ort.

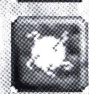

BRENNEN: Erzeugt an der Position des Mauszeigers eine Flamme.


UNTERWERFUNG: Unterwerfe ein Wesen Deinem Willen (wenn Du die erforderliche Tier-Spruchrolle hast).

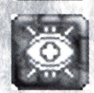

GEGENZAUBER: Zerstört alle Luftzauber in der näheren Umgebung.

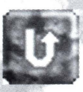

GIFTHEILUNG: Heile Vergiftungen.


FAUST DER VERGELTUNG: Zermalme alles mit einer gewaltigen Faust aus Stein.

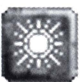

NATURGEWALT: Ein Energieball verletzt jeden, der ihn berührt.


HOHE HEILKUNST: Heile die Wunden eines Schwerverletzten.


INFRAVISION: Mit diesem Spruch kannst Du unsichtbare Wesen und Gegenstände sehen.

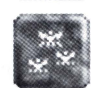

UMKEHR: Ein Spruch wird auf den Sprecher zurückgelenkt.


HEILEN: Dein Patient gewinnt etwas Gesundheit.


LICHT: Um das Ziel wird es heller.


METEOR: An der Position des Mauszeigers schlägt ein Meteor ein und beschädigt alles in seinem Umfeld.


MONDGLÜHEN: Erzeuge mit dem Mauszeiger Licht.


PIXIESCHWARM: Beschwöre einen Schwarm lebender Pixies.


GIFT: Vergifte Dein Opfer.


SCHUTZ VOR ELEKTRIZITÄT: Schützt Dich vor Stromschlägen.


SCHUTZ VOR FEUER: Bewahrt Dich vor Verbrennungen.



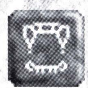

SCHUTZ VOR GIFT: Schützt Dich vor Vergiftungen.


VERLANGSAMUNG: Die Bewegungen Deines Opfers werden für einige Zeit verlangsamt.


LÄHMUNG: Dein Opfer kann sich nicht mehr bewegen, außer es ist besonders stark.


ETIKETT: Dein Ziel wird auf der Karte angezeigt.

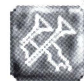

GIFTWOLKE: Erzeuge an der Position des Mauszeiger eine gefährliche Giftwolke.

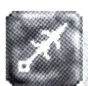

VAMPIRISMUS: Gewinne Gesundheit, indem Du sie Deinem Opfer raubst.

* Der Spruch wirkt, bis Du Dich bewegst, angreifst, oder verletzt wirst. Feuerschaden: Normaler Schaden plus Schäden an brennbaren Rüstungsteilen. Schockschaden: Größerer Schaden, wenn das Opfer eine Rüstung aus Metall trägt.

Fähigkeiten des Ritters


BERSERKERLADUNG: Füge Deinen Feinden schwerste Verletzungen zu.


SCHLACHTRUF: Zerstöre Sprüche und verwirre alle Magier.

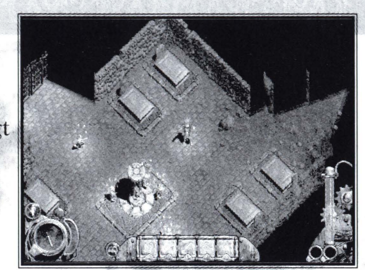

HARPUNE: Feuere auf einen Gegner und ziehe ihn zu Dir heran.


LEICHTER SCHRITT: Sei leise und laufe gefahrlos über Fallen.


AUGE DES WOLFES: Für kurze Zeit siehst Du auch Unsichtbares.



Waffen, Rüstungen und andere Gegenstände



Egal, wie mächtig oder zauberkundig Jack eines Tages auch sein mag, er bleibt immer ein Mensch mit gewissen Grundbedürfnissen. Er muß essen, um sich zu erholen und er benötigt wenigstens einen Stab, um sich gegen Angreifer zur Wehr setzen zu können. Hier und da stolpert er glücklicherweise über Gegenstände, die ihm das Überleben etwas leichter machen.

Waffen

Jack findet auf seinen Reisen unterschiedlichste Waffen. Abhängig von seiner Klasse kann er jedoch nur bestimmte Waffen verwenden. Im folgenden findest Du einen kurzen Überblick über die häufigsten Waffen und wer sie verwenden darf:

WAFFE	RITTER	BESCHWÖRER	MAGIER	ART
Streitaxt	•			Nahkampf
Bogen: Armbrust		•		Fernwaffe
Bogen: Langbogen		•		Fernwaffe
Chackram	•			Fernwaffe
Streitkolben	•			Nahkampf
Ogeraxt	•			Nahkampf
Wurfstern	•			Fernwaffe
Holzstab	•	•	•	Nahkampf
Stab des Todesstrahls			•	Fernwaffe
Feuerball-Stab		•	•	Fernwaffe
Feuerball-Drillingsstab			•	Fernwaffe
Stab der Naturgewalt		•		Fernwaffe



WAFFE	RITTER	BESCHWÖRER	MAGIER	ART
Stab des Blitzes			•	Fernwaffe
Stab des Donnerkeils		•	•	Fernwaffe
Stab des Donnerkeilregens		•		Fernwaffe
Bihänder	•			Nahkampf
Langschwert	•			Nahkampf
Schwert	•			Nahkampf
Kriegshammer	•			Nahkampf

Tips:

- Mit der Armbrust kannst Du Deine Feinde in der Regel mit einem einzigen Schuß niederstrecken!
- Mit dem Bihänder und dem Schild kann ein Ritter Pfeile und Zaubersprüche abwehren. Schaue in Richtung Deines Gegners, um dessen Angriffe abzublocken.
- Immer wenn ein Chackram abprallt, sucht es sich ein neues Ziel und kehrt schließlich zum Werfer zurück.
- Zauberstäbe müssen gelegentlich aufgeladen werden. Dies erledigt ein Ladenbesitzer, indem er den Stab repariert. Kann sich ein Stab selbst aufladen (wie in den meisten Multiplayer-Spielen), wird der Stab aufgeladen, sobald Du neben einem Manaobelisken oder Manakristall stehst.

Rüstung

Neben den Waffen, die Jack im Laufe seines Abenteuers findet, wird er immer wieder auf unterschiedliche Rüstungen und Rüstungsteile stoßen. Wie bei den Waffen bestimmt Jacks Klasse, welche Rüstung er tragen darf und welche nicht. Im folgenden findest Du eine Übersicht über die verschiedenen Rüstungen:

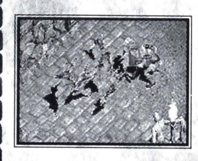
RÜSTUNGSGEGENSTAND	RITTER	BESCHWÖRER	MAGIER
Kettenhaube	•		
Kettengamaschen	•		
Kettenhemd	•		
Beschwörerhelm		•	
Lederarmbänder	•	•	
Verstärkte Lederstiefel	•	•	
Lederstiefel	•	•	•
Lederhelm	•	•	
Ledergamaschen	•	•	
Lederwams	•	•	
Mittelalterlicher Umhang	•	•	•
Mittelalterliche Hosen	•	•	•
Mittelalterliches Hemd	•	•	•
Ritterhelm	•		
Metallarmbänder	•		
Panzerstiefel	•		
Brustharnisch	•		
Metallhelm	•		
Plattengamaschen	•		
Schild	•		
Rundschild	•		
Magierhut			•
Magierrobe			•

Tip: Ritter mit Metallrüstungen erleiden bei elektrischen Angriffen (wie einem Blitzzauber) größeren Schaden.



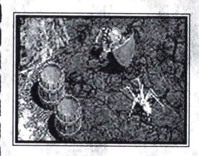
Einige Wesen von Nox

In einer hitzigen Auseinandersetzung mit dem Kriegsherrn Horrendus, sagte der große Beschwörer Aldwyn einmal, daß es mitunter wichtiger wäre, die Kreaturen des Landes zu kennen, als die Gedanken der Menschen zu verstehen. "Tiere können wenigstens zu treuen Gefährten gemacht werden. Ein Ritter wechselt hingegen die Fronten, sobald sein Magen knurrt." Im folgenden findest Du eine kurze Übersicht über einige der Wesen, die Nox bevölkern.



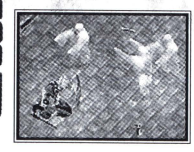
Fledermäuse

Meide dunkle Orte und hüte Dich vor lange verlassenen Höhlen ... sonst könnte Jack plötzlich einer Übermacht dieser kleinen Flatterer mit ihren scharfen Zähnen gegenüberstehen.



Spinnen

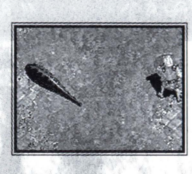
Die Menschen von Nox fürchten diesen Alptraum auf acht Beinen. Spinnen haben schon so manchen unvorsichtigen Abenteurer das Leben gekostet. In Nox leben zahlreiche verschiedene Arten von Spinnen. Während der Biß der kleineren Spinnen vergleichsweise harmlos ist, sollte sich Jack vor dem gefährlichen Biß der größeren Höhlenspinnen in acht nehmen.



Geister

Man munkelt, daß diese Bedrohung aus dem Norden die Kälte bringt. Die Berührung dieser längst vergessenen Seelen lähmt einen Lebenden augenblicklich.





Riesenegel

Es ist wohl überflüssig zu erwähnen, daß die Bader von Nox ihre Patienten nicht mit diesen Ungeheuern behandeln. Sie sind zwar langsam, aber wenn Jack versehentlich über einige Riesenegel stolpert, saugen sie ihm in kürzester Zeit seinen Lebenssaft aus.



Imps

Imps sind heimtückische kleine Wesen, die häufig in der Nähe eines Schatzes zu finden sind. Jack sollte sich vor dem Gifstachel dieser kleinen Kreaturen hüten.



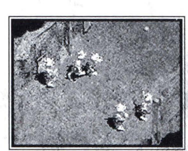
Skorpione

Der Stich dieser furchterregenden, riesigen Tiere ist tödlich.



Trolle

Als "... blutrünstig, heimtückisch und dumm wie Granit ..." beschreibt Aldwyn die Trolle. Aber Vorsicht, Trollen ist nur schwer beizukommen.



Kobolde

Kobolde sind eher selbstsüchtig und hinterlistig als wirklich böse. Trotzdem haben sie den Menschen für alle Zeiten den Krieg erklärt. Tief unter den Dörfern und Städten haben die Kobolde mit den Jahren ein riesiges Reiche errichtet und warten nur noch auf einen Verbündeten, um die Menschen zu vertreiben. Eine Gruppe von Kobolden, die aus sicherer Entfernung angreift, kann einem ahnungslosen Reisenden unangenehme Schmerzen bereiten – und das, obwohl die kleinen Ungeheuer nur mit Steinen bewaffnet sind. Allerdings munkelt man in Nox, daß einige Kobolde über magische Kräfte verfügen.

Nox und seine Geschichte

Thifuls Geschichte von Nox – Aus der Sicht eines Gelehrten

Wir wissen sehr wenig über die Geschichte von Nox, junger Freund. Außer einigen mysteriösen Büchern, die in der verlorenen Bibliothek von Galava aufbewahrt werden, ist uns nichts über die frühen Tage von Ix oder Brin bekannt. Die große, legendäre, unterirdische Stadt, auf deren Grundmauern Dün Mir errichtet wurde, ist vor vielen Jahren untergegangen, und bleibt für alle Zeit verschwunden. Kein einziges Denkmal erinnert in Dün Mir an die Heldentaten seiner Bewohner in längst vergangenen Jahrhunderten. Riesige Reiche sind zu Staub zerfallen, ihre Namen in Vergessenheit geraten. Keiner der heutigen Bewohner der wunderbaren und reichen Gebiete von Nox verschwendet noch einen Gedanken an die große Vergangenheit des Landes. Die wenigen, ... sehr wenigen, schrecklichen und wunderbaren Legenden, die uns bis heute überliefert sind, verursachen bei den Bürgern von Nox nur noch ein gelangweiltes Gähnen. Die Geschichten unserer Großväter über den grausamen Krieg gegen die Nekromanten haben in unseren Seelen einen derart tiefen Eindruck hinterlassen, daß heutzutage nur noch ein Lich an der Spitze einer Armee von Skeletten die Menschen zu erschüttern vermag. Warum sollte man sich also mit unwichtigen Dingen, wie längst toten Prinzen oder untergegangenen Königreichen, befassen? Hoffen wir, daß die Ungeheuer, die unsere Väter und Großväter einst bezwangen, sich niemals wieder aus ihren Gräbern erheben, um uns erneut heimzusuchen. Hoffen wir, daß sich die Geschehnisse nicht wiederholen.

Einige Menschen sprechen bereits wieder von bösen Vorzeichen, unheilvollen Weissagungen und schrecklichen Konstellationen der Sterne, die von der Wiedergeburt der Nekromanten des Nordens künden. Andere wiederum haben seltsame Bewegungen des Mondes beobachtet und erzählen von unnatürlichen Stürmen, die sich bei der Geburt vieler Kinder erheben, die schreiend und mit rotem Gesicht das Licht der Welt erblickten. Doch für meinen Vater und viele andere gab uns nicht der Himmel, sondern die Erde selbst, ein erstes Zeichen.



Nur ein Narr fürchtet die Rückkehr der Tyrannei der Nekromanten nicht! Wie könnte man ein Wesen ertragen, das einen seelenlosen Körper zu unheilvollem Leben erwecken kann, auf daß dieser Seuchen, Tod und Vernichtung in die Welt der Lebenden bringt? Das ist die ganze Wahrheit. Als sich das düstere Reich der Nekromanten mehr und mehr nach Süden ausbreitete, tat sich die Erde auf und verwandelte längst gefallene Helden und unsere geliebten Vorväter in eine schreckliche Armee der Finsternis! Die wenigen Lebenden unter ihnen waren Gefangene; Frauen und Kinder mit ausdruckslosen Augen wurden in Ketten nach Norden getrieben, die reifen Früchte der Felder von den seelenlosen Herrn verschlungen. In dieser Zeit fürchteten die Menschen den Norden als das Reich der Toten, und in diesen dunklen Zeiten war dieser Name leider nur zu richtig.

Doch dann kam Jandor, junger Freund! Ihm, Horvath und Aldwyn verdanken wir es, daß wir heute nicht alle unter der dunklen Wolke der Tyrannei des Nordens leben. Diese drei Männer waren Helden, daran gibt es keinen Zweifel. Keine selbstverliebten Ritter des Feuers, wie wir sie aus Dün Mir kennen; nein, wahre Helden, vermutlich sogar die größten Helden, die jemals in Nox gelebt haben. Aldwyn sagt heute, sie waren einfach jung und dumm genug, um zu tun, was getan werden mußte. Doch damit schmälert er seinen eigenen Ruhm. Vielleicht war es anfangs seine Jugend, die Jandor dazu brachte, eine Armee in das Herz des Nekromantenreichs zu führen. Doch als er mit dem Stab der Vergessenheit in das Reich des Feindes ritt, war er weit mehr als ein dummer Junge. War es nicht dieser Junge, der eine Stadt nach der anderen von den untoten Tyrannen befreite? War es ein Kind, das auf dem Feld der Tapferkeit in einem Meer von Untoten tapfer den Stab der Vergessenheit aufrechthielt und die unheilvollen Seelen der Nekromanten verschlang? Oh, er mag als junger Mann zu seinem Feldzug aufgebrochen sein, doch am Ende der letzten Schlacht hatte er die Größe eines Helden, von der viele Männer nicht zu träumen wagten!

Ich glaube, es ist eine schreckliche Bürde, eine Legende zu sein, wenn man gezwungen ist, als normaler Mann weiterzuleben. Ich fürchte, genau dieses Schicksal ereilte Jandor. Nachdem die Menschen die Fesseln der Nekromanten abgeschüttelt hatten, versuchte er, in einer Welt, in der das Böse beinahe ganz ausgelöscht war, eine neue Aufgabe zu finden. Doch anstatt sich gegenseitig anzunähern, entfremdeten sich unsere Väter mehr und mehr. Mißtrauen und die Furcht, die Waffe, die einst das Böse besiegt hatte, könnte auch ihre Seelen rauben, zerstörten das Vertrauen und die Bewunderung für Jandor. In der Hoffnung, die Ängste der Menschen zu zerstreuen, zerlegte Jandor den Stab der Vergessenheit und gab jeweils einen Teil in die Obhut einer der drei mächtigen Städte von Nox: Galava, Dün Mir und Ix. Doch die Furcht blieb. Heimlich bereiteten wir uns auf eine neuerliche Auseinandersetzung mit den Mächten des Bösen vor, während wir uns von dem Mann, der uns einst befreit hatte, abwandten.

30 Jahre sind inzwischen ins Land gegangen, seit Jandor zum letzten Mal gesehen wurde. Vermutlich ist er tot, gefallen in einem fremden Land; vielleicht ist er aber auch der König eines Volkes, das dankbarer ist, als wir es waren. Horvath der große Magier lebt heute auf Schloß Galava, wo er über seinen Teil des Stabes der Vergessenheit wacht und junge hoffnungsvolle Magier ausbildet. Aldwyn hat sich in der Nähe von Ix zur Ruhe gesetzt. Er führt heute ein – für seine Verhältnisse – ruhiges Leben in der Einsamkeit. Seine einzigen Gefährten sind die von ihm beschworenen Kreaturen.

Wie gerne würde ich glauben, daß diese großen Männer dem Treiben der Nekromanten für immer ein Ende gesetzt haben, doch eine tiefe Furcht läßt mich nicht ruhen. Es gibt neuerdings Gerüchte ... über seltsame Vorgänge in den Manaminen ... verschwundene Menschen ... man munkelt, daß ein Kind der Nekromanten noch am Leben ist ... zugegeben, es gibt keine Beweise ... noch nicht. Ich werde deshalb weiterhin die Zeichen und Konstellationen studieren und beten, daß die Dunkelheit nicht zurückkehrt.

Gebiete



Figuren



Hecubah

Als Gebieterin über die Nekromanten versucht Hecubah, mit Hilfe des Orbs der Vergessenheit eine neue Armee aus Untoten zu bilden. Aus ihrem Palast in den Ruinen des Totenreichs schickt sie ihre Heerscharen aus Ogern und Zombies nach Nox, um die Menschen dort in Angst und Schrecken zu versetzen.





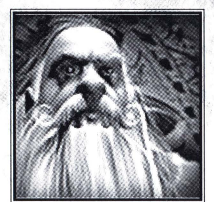
Der Captain des Luftschiffs

Viele Menschen kennen den Captain, der über Nox wacht, doch nur wenige wissen, wer er wirklich ist. Er ist überall anzutreffen und wacht unermüdlich über die Geschehnisse in Nox.



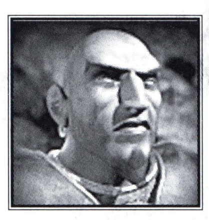
Aldwyn der Beschwörer

Aldwyn ist der mächtigste Beschwörer von Nox und war einst einer der Helden im Krieg gegen die Nekromanten. Heute lebt er zurückgezogen als Einsiedler in einer kleinen Hütte, östlich der Stadt Ix. Aldwyn widmet seine Zeit der Beschwörung und Unterwerfung immer neuer Wesen.



Horvath der Erzmagier

Vor langer Zeit war Horvath einer der Baumeister des Stabes der Vergessenheit, dem Artefakt, mit dessen Hilfe Jandor den Krieg gegen die Nekromanten beendete. Heute lebt Horvath auf Schloß Galava, wo er junge Magier ausbildet und sich um die Geschicke der dort lebenden Magier kümmert.



Der Kriegsherr Horrendus

Horrendus ist der Führer und Ausbilder der tapferen Ritter des Feuers und der Herr über die Festung von Dün Mir. Horrendus, der oft mit Jandor verglichen wird, hat sein Leben lang versucht, der Welt zu beweisen, daß er jedem anderen Mann weit überlegen ist.

LÖSUNGSHILFE

WARNUNG! In diesem Abschnitt findest Du eine Lösung des ersten Kapitels für die verschiedenen Klassen. Wenn Du keinen Wert auf Tips und Hinweise legst, höre jetzt auf zu lesen. Aha, Du hast Dich also zum Weiterlesen entschieden. Gut, denke immer daran, daß dieser Abschnitt keine Schritt-für-Schritt-Lösung aller Rätsel und Aufgaben bietet. Du findest hier lediglich die grundlegenden Schritte, die zur Lösung des ersten Kapitels erforderlich sind.

Viel Glück und frohes Schaffen!

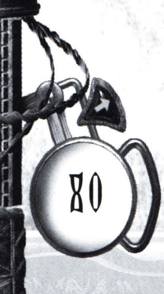
Ritter – Kapitel 1

"... Ich glaube, in Dir steckt ein junger Ritter des Feuers. Finde einen Weg durch dieses unwegsame Gebirge zur unterirdischen Festung Dün Mir. Suche dort den Kriegsherren Horrendus auf und bitte ihn, Dich auszubilden – zu einem wahren Ritter des Feuers. Vielleicht, aber nur vielleicht, wirst Du dann in Nox überleben."

– Rat des Captains, Nr. 1

Als Ritter beginnt das Abenteuer für Jack auf einer kleinen Lichtung. Neben ihm steht der Captain und auch der Korb des Luftschiffs ist zu sehen.

1. Gehe am Captain vorbei nach NORDEN in Richtung Stadt. Überquere das Lavabecken über die Brücke (oder versuche, wie ein Held darüber hinwegzuspringen – natürlich erst, nachdem Du das Spiel gespeichert hast). Sprich an den Stadttoren mit den Wachen und betritt anschließend die Stadt. Wirf einen Blick auf die Straßenschilder, indem Du darauf klickst. Schließlich könnten die Schilder wichtige Hinweise enthalten. Hast Du die geheime Höhle mit der Schatztruhe gefunden?



2. In der Stadt angekommen, beobachtet Jack zwei Wachen, die einen Magier verhaften. Wenn sie den Magier überwältigt und abgeführt haben, nimm den Stab, den er verloren hat, und verwende diesen als Sekundärwaffe. Jack kann fast alle Gebäude der Stadt besichtigen, einkaufen, einen Schluck aus der Heilquelle trinken und mit den Bürgern der Stadt plaudern. Irgendwann sollte Jack dann schließlich am Eingang zum Labyrinth, im NORDEN der Stadt, angelangt sein.

3. Sprich mit dem Quartiermeister am Eingang. Er wird Dir verraten, daß Jack ein Empfehlungsschreiben benötigt, damit er am Spießrutenlauf teilnehmen darf. Kurz darauf spricht Jack ein gewisser Gearhart an, der ihm von einem Kobold erzählt, der die Fledermäuse in einer Höhle in der Nähe von Gearharts Obstgarten im NORDWESTEN der Stadt aufscheucht. Wenn Gearhart Dir einen Auftrag anbietet, nimm ihn an und wirf einen Blick in Jacks Tagebuch. Hier kannst Du Jacks Aufgabe nun nachlesen.

4. Gehe nach NORDWESTEN und betrete den Obstgarten. Ignoriere für den Moment die Fledermäuse, die Jagd auf eine Frau machen. Pflücke statt dessen einige Äpfel, mit denen Du später Jacks Gesundheit wiederherstellen kannst. Gehe weiter nach NORDEN, bis Du am Eingang zur Höhle angekommen bist. Folge in der Höhle den Gängen, bis Du den Kobold findest. Der kleine Quälgeist ist höllisch schnell, aber Du mußt ihn ausschalten, um Deinen Auftrag zu erfüllen.

5. Sobald Jack die Höhle verlassen hat und wieder im Obstgarten steht, ist es an der Zeit, auch die Fledermäuse zu vertreiben. Wenn Du damit fertig bist, wirf erneut einen Blick in Jacks Tagebuch. Dein Auftrag erscheint nun in grauer Schrift, was bedeutet, daß Du Deine Aufgabe gelöst hast. Wandere nun nach OSTEN und suche in der Stadtmitte das Haus der Energie. Gehe hinein und sprich erneut mit Gearhart. Er gibt Jack nun das Empfehlungsschreiben für den Quartiermeister. Kehre zu diesem zurück und sprich erneut mit ihm.

GLÜCKWUNSCH! DU HAST DEINE ERSTE PRÜFUNG ALS RITTER GLÄNZEND BESTANDEN!



Beschwörer – Kapitel I

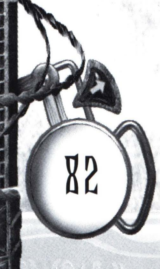
"Auf dem Pfad, den das Schicksal Dir weist - auf den Spuren des Beschwörers - ist es meist ratsam, heimlich und unentdeckt zu erscheinen, junger Freund. Hier, in den verlassenen Manaminen, wirst Du einen verborgenen Gang finden, der Dich direkt in das Herz der Stadt Ix führt. Dort mußt Du den mächtigsten Beschwörer der Stadt finden – Aldwyn. Falls Aldwyn Dich als seinen Schüler annimmt, und aus Dir einen Beschwörer macht, ist dies tausendmal mehr wert, als die bescheidene Summe, die Du Deinem Lehrmeister bezahlen mußt."

– Rat des Captains, Nr. I

Im ersten Kapitel landet der Captain mit seinem Luftschiff auf einer kleinen Lichtung in der Nähe einer Höhle.

1. Sprich mit dem Captain und gehe anschließend nach OSTEN. Dringe so weit Du kannst in die Höhle ein. Unglücklicherweise stürzt ein Teil der Höhle ein und Jack ist gefangen. Keine Sorge – im NORDEN gibt es jetzt einen neuen Ausgang, der zu einer verlassenen Mine führt. Betrete den Minenschacht und bringe den Förderkorb in Gang, indem Du den Schalter an der hinteren Wand betätigst. Fahre nach UNTEN, in die tiefergelegenen Bereiche der Mine. Achte dabei unbedingt auf die Schilder, an denen Du vorbeikommst.

2. Nachdem Jack wieder festen Boden unter den Füßen hat, gehe nach OSTEN. Dort findest Du den Pixieschwarm-Zauberspruch. Nimm das Buch an Dich. Jetzt wird Jacks Buch des Wissens aufgeschlagen und der Zauberspruch automatisch in ein freies Feld in Jacks Spruchleiste übertragen. Schließe das Buch des Wissens und lies das Schild in der Nähe der Kristalle.



3. Folge den verwinkelten Gängen tiefer ins Innere der Mine und verteidige Dich gegen die Spinnen und Fledermäuse, die die Mine bevölkern. Lies alle Schilder, die Du siehst, öffne herumstehende Behälter und nimm alles mit, was Du finden kannst. Irgendwann kommt Jack zu einigen Fässern mit Sprengstoff. Sobald sich Jack den Fässern nähert, stürzt erneut ein Teil der Höhle ein, was zu einer Kettenreaktion führt. Plötzlich steht Jack vor einer Feuerwand. Lösche diese mit wassergefüllten Fässern, bis Du gefahrlos hindurchgehen kannst. Wenn Du alle Fässer aufgebrochen hast, und das Feuer immer noch nicht gelöscht hast – keine Panik – Du kannst durch die Flammen springen, ohne Dich zu verletzen!

4. Nachdem Du die Flammenwand hinter Dir gelassen hast, gehe an der Kreuzung nach NORDEN, bis Du an eine Nische kommst, in der Du eine Schatztruhe findest. Öffne die Truhe und nimm das Buch an Dich. Sobald der neue Spruch in Jacks Spruchleiste erscheint, kannst Du das Buch des Wissens wieder schließen. Kehre zum Hauptgang zurück und dringe immer weiter in die Mine vor, bis Jack eine verschlossene Tür und eine Nord/Süd-Abzweigung erreicht hat. Du kannst beide Gänge erforschen. Am südlichen Ende findest Du allerdings eine weitere Truhe mit dem Schlüssel für die Tür. Öffne die Tür und gehe weiter.

5. Folge den verwinkelten Gängen bis zu einem weiteren Aufzug. Um ihn einzuschalten, mußt Du den Schalter in dem Schalterraum drücken. Leider wimmelt es hier vor Fledermäusen. Wenn Jack den Aufzug endlich in Gang gebracht hat, fahre damit nach oben und rette Dich in letzter Sekunde aus der Höhle, bevor diese hinter Jack einstürzt.

GLÜCKWUNSCH! DU HAST DEIN ERSTES ABENTEUER ALS BESCHWÖRER MUTIG ÜBERSTANDEN!



Magier – Kapitel 1

"... Das Werk großer Magier muß überliefert werden – sie beherrschen die Magie und kanalisieren sie zu erstaunlichen Werken! Hier in Nox ist der Name Horvath Synonym für den mächtigsten aller Magier! Gewinne seine Gunst und seine heilige Zitadelle wird Deine neue Heimat werden – gehe zum Turm der Magie in Schloß Galava. Einige Dich mit Horvath und die Zukunft von Nox ist gesichert. Wenn Du versagst, gibt es keine Hoffnung mehr."

– Rat des Captains, Nr. I

Jacks Abenteuer als Magier beginnt am Fuße einiger Klippen an einem kleinen Strand, an dem der Captain Jack absetzt.

1. Höre Dir an, was der Captain Dir über seinen Freund Horvath zu sagen hat. Gehe auf dem Strand nach OSTEN lies alle Schilder und beachte die versteckten Hinweise. Sammle Dein erstes Zauberbuch ein (Magische Pfeile). Gehe nach NORDOSTEN, bis Du eine kleine Hütte erreichst. Sobald sich Jack der Hütte nähert, greift ihn eine Horde Kobolde an. Glücklicherweise tritt Horvath aus der Hütte und verreibt die Unholde mit gleißenden Blitzen. Unterhalte Dich mit Horvath und folge ihm durch sein Haus in einen Garten am Rande des Waldes. Horvath gibt Dir nun Dein zweites Zauberbuch (Heilen) und einige Tränke. Anschließend bittet er Dich, nach seinem Schüler zu sehen, der kürzlich bei der Erforschung einer Koboldshöhle verschwunden ist.

2. Gehe durch das Tor und wende Dich nach OSTEN. Überquere die Wiese und gehe weiter nach NORDEN, bis zu einem Versteck mit einem Aufzug, der in die Höhle der Kobolde führt. Lade an den Manakristallen Deine Manaenergie auf (die blaue Leiste), damit Du magische Pfeile abfeuern kannst. Säubere die Höhle von allen Kobolden, die natürlich versuchen, Dich zu töten. In der Höhle wimmelt es nur so vor diesen kleinen Gesellen und Deine magischen Pfeile sind eine mächtige Waffe. Bevor Du weitergehst, wirf einen Blick auf die Käfigtür hinter der Horvaths Schüler auf dem Boden liegt. Offensichtlich ist er schwer verletzt und droht zu sterben. Du mußt nun rasch den Schlüssel zu seinem Gefängnis finden.



3. Dringe über den Gang tiefer in die Höhle ein. Obwohl es auch hier unten einige Manakristalle gibt, solltest Du nicht den Kobolden, die sich hier herumtreiben, in die Arme laufen. Jeder von ihnen verursacht minimalen Schaden, wenn sie Dich jedoch gemeinsam angreifen, wirst Du schon bald die LADEN-Schaltfläche suchen. Schalte also einen nach dem anderen aus und lasse keinen der Quälgeister entkommen.

4. Schließlich erreicht Jack einen Raum mit Lava und einem Feuer. Drücke die Leertaste, um über die Lava zu springen oder lösche das Feuer mit dem Wasser aus den Fässern. Auf der anderen Seite findest Du den Schlüssel. Laufe nun zurück zum Käfig.

5. Öffne den Käfig und SPRICH mit Horvaths Schüler. Er wird Dir erzählen, was geschehen ist und dann verschwinden. Zurück bleibt nur sein Umhang, der für Jack wie geschaffen ist. Kehre an die Oberfläche zurück und schalte die Kobolde, die auf der Wiese auf Dich warten, aus. Gehe nach WESTEN, und kehre zum Garten zurück, wo Horvath Dich bereits erwartet. Sprich mit ihm und folge ihm dann zu seinem Teleporter.

GLÜCKWUNSCH! DU HAST DAS ERSTE KAPITEL ALS MAGIER ÜBERSTANDEN!



WESTWOOD STUDIOS IM WORLD WIDE WEB

Was ist Westwood Online?

Westwood Online ist ein Forum für Online-Spiel der Westwood Studios für Spieler mit verschiedenen Interessen und jeder Altersklasse. Auf Westwood Online kannst Du Dich mit anderen Spielern unterhalten, und Internetspiele wie Nox, Tiberian Sun™, Red Alert™ und Dune™ 2000 spielen. Westwood Online bietet ferner einen Kundendienst ausschließlich für diese Spiele. Über Westwood Online kannst Du ein beliebiges internetfähiges Spiel, das für den Verbindungsaufbau eine IP-Adresse benötigt, starten.

Da Westwood Online weltweit erreichbar ist, sprechen unsere Benutzer häufig unterschiedliche Sprachen. Egal, aus welchem Land sich unsere Spieler anmelden, alle internetkompatiblen Spiele können auch in unterschiedlichen Sprachen und auf unterschiedlichen Systemen gespielt werden (ein Macintosh™-Benutzer aus Frankreich kann also problemlos mit einem PC-Anwender aus Deutschland spielen.).

Egal, ob Du online gegen einen Freund spielen oder nur mit Menschen aus aller Welt plaudern möchtest, Westwood Online soll ein Ort sein, an dem Du Spaß haben kannst.

> **Hinweis:** Westwood Online ist kein Internetanbieter. Du kannst Westwood Online weder als Internet-Browser, noch als E-Mail-Provider nutzen. Allerdings entstehen keine weiteren Kosten, außer den normalen Internetgebühren Deines Internet-Providers, wenn Du Dich bei Westwood Online anmeldest.

Was kostet mich der Spaß?

Westwood Online, die Software und Dein Login-Account sind kostenlos. Durch die Anmeldung bei Westwood Online entstehen keinerlei Kosten. Allerdings benötigst Du einen Internetzugang, um Dich bei Westwood Online anzumelden.



Was brauche ich für die Anmeldung bei Westwood Online?

- Einen Computer
- PC-Anwender: Windows 95 oder Windows 98
- 15 MB verfügbaren Festplattenspeicher
- Eine SLIP- oder PPP-Internetverbindung
- Eine Kopie der Westwood-Online-Software für PC oder MAC.
- Einen Login-Account

Wie bekomme ich die Software und ein Login?

Du kannst Die Westwood-Online-Software von der Website der Westwood Studios unter folgender Adresse herunterladen: **http://www.westwood.com**. Außerdem ist die Software auf den meisten Spielen von Westwood enthalten. Die Einrichtung Deines eigenen Kontos nimmt in der Regel nur wenige Minuten in Anspruch.

Im ersten Schritt der Registrierung mußt Du Deinen Namen und Deine Adresse sowie eine gültige E-Mail-Adresse angeben. Anschließend wirst Du aufgefordert, einen Benutzernamen zu bestimmen. Das Registrierungsprogramm teilt Dir mit, wenn es den von Dir gewählten Namen bereits gibt. In diesem Fall mußt Du einen neuen Namen bestimmen. Sobald Du einen passenden Namen gefunden hast, senden wird Dir an die angegebene E-Mail-Adresse Dein Paßwort. Daher ist es sehr wichtig, daß Du eine korrekte E-Mail-Adresse angibst.

Du kannst das Registrierungsprogramm über das Startmenü von Windows 98/Windows 95/Windows NT starten. Wähle dazu "Programme/Westwood/Gemeinsam genutzte Internet-Komponenten/Registrierung".

Wenn Du bereits einen Benutzernamen und eine Paßwort bei Westwood Online hast, mußt Du keinen neuen Account anlegen. Solltest Du Dein Paßwort vergessen haben, rufe die Seite **http://www.westwood.com/westwoodonline/memberservices/** auf, damit wir Dir Dein Paßwort an Deine E-Mail-Adresse zusenden können. Außerdem findest Du auf dieser Seite interessante Informationen.

Eine detaillierte Beschreibung der Registrierung findest Du im Abschnitt *Einrichtung von Multiplayer-Spielen* in diesem Handbuch.

Besuche unsere Website unter (**http://www.westwood.com**), um aktuelle News zu Nox abzurufen.

MITWIRKENDE

Das Team

Ausführender Produzent und Kreativ-Direktor: John Hight

Technische Leitung und Originalkonzept: Michael S. Booth

Produzenten: Mark Skaggs, Ken Allen, Frank Hsu

Programmierung

Chef-Programmierer: Michael S. Booth

Programmierer: Colin Day, Jerod M. Bennett, Robin Keir, Steve Ganem, Thomas Rolfs, Stephen J. Martin

Programmierungsleitung

Netzwerk und Sicherheit: Jeff Brown

Zusätzliche Programmierung: Michael Morrison, Sondra Iverson , Dean Iverson

Installationsprogramm: Maria del Mar, McReady Legg

Design und Animation

Leiter Design: Phil Robb

Designer: Khanh Nguyen, Stone Perales, Brad Grace, Josh Taylor, T. J. Frame

Animation der Figuren: Jason Zirpolo

Installer- und Missions-Illustrationen: Thomas M. Baxa

Zusätzliches Design: Dan Lyons, Gary Freeman, Heuristic Park Inc, Atlanta GA

Design, Story and Sound: Design Direction, John Hight, Michael S. Booth, Brett Sperry

Leitung Level-Design: Chris Bauer

Level-Designer: Bryan Hansen, John Lee, Eric Beaumount, Mical Pedriana, Tim Campbell, Jeremiah Cohn

Geschichte: John Hight

Dialoge: Patrick Barry

Designtester: Shawn Roberts, Brad Burnham, Kiet Han

Leitung Sound-Design: Mical Pedriana

Sound-Design: David Fries

Originalmusik: Frank Klepacki

Handbuchautor: Neal Halford

Handbuch-Layout: Chris Bauer



Filmsequenzen

Besetzung und Casting: Donny Miele

Leitung Besetzung: Joe Kucan

Sound-Design: Dwight K. Okahara

Videobearbeitung: Curt Weintraub

Spezialeffekte: Kevin Becquet

Audioleitung: Paul Mudra

Computergrafiken: Eric Gooch, Kevin Quattro, Terrence Walker, Jim May, Chuck Carter, Jason Zirpolo

Qualitätssicherung und Test

QS-Leitung: Glenn Sperry, Mike Meischeid

Testleitung: Mike Smith, Steve Shockey

QS-Datenbankverwaltung: Rhoda Anderson

QS-Techniker: Troy Leonard, Beau Hopkins

QS-Tester: Shane Dietrich, D'Andre Campbell, Randy Greenback, Jon Hall, Alex Colom, Chad Fletcher, Chris Blevens, Clinton Autrey, DeMarlo Lewis, Shawn Roberst, Errol Campbell, Jason Campbell, Justin Bloom, Levi Luke, Michael Chatterton, Paul "Rooke" Winegardner, Randy Stafford, Richard Rasmussen, Steve Laity, Steve Tarantino, Bill Bach, Lloyd "Leachy" Bell

Marketing

Vizepräsident, Marketing: Laura Miele

Marketingleitung: Lincoln Hershberger

PR-Leitung: Aaron Cohen

PR-Koordination: Chris Rubyor

Produktvorstellung: Ken Murphy, Mike Bell

Westwood Online

Online-Direktor: Ted Morris

Leitung Kreativservice: Victoria Hart

Technische Leitung: Steve Wetherill

Online-Programmierer: Neal Kettler, Joe Howes, Kevin Scruggs, Gavin Snyder

Unterstützung: MIS-Manager: Wayne Hall

Assistenz der Verwaltung: Julie Brugman, Tanya Pereira

MIS-Techniker: Glenn Burtis, Mick Love

Rechtliches: Jennifer Hoge

Electronic Arts™ Hardware-Kunden-QS: Micah Pritchard, Tony Alexander, Ben Crick, Andrew Young, Dave Knudson, Darryl Jenkins

Electronic Arts Hardwarekompatibilität und Testlabor: EA-CAT-Lab-Manager: David Koerner

EA-CAT-Lab-Techniker: Jay Miller, Mike Jung



Lokalisierung

Projektmanager Übersetzung, Electronic Arts, Europa: Sam Yazmadjian, David Lapp

Projektmanager Übersetzung, Electronic Arts/Squaresoft, Japan: Junetsu Kakuta

Technische Assistenz Übersetzung, Electronic Arts/Squaresoft, Japan: Hitoshi Ikeda

Projektmanager Übersetzung, Electronic Arts, Südkorea: Taewon Yun

Verwaltungsassistenz, Übersetzung: Jungwon Hahn, Christine Kong

Deutsche Version

Leitung Produktmarketing: Benedikt Schüler

Marketing: Pete Larsen

Lokalisierungsleitung: Michaela Bartelt

Übersetzung: Robert Böck, Michaela Bartelt, Bettina Bachon

Sprachaufnahmen: Toneworx Hamburg

Dokumentationslayout: Frank Werner

Sprachtests: Lars Berenbrinker

Besonderer Dank an

Bing Gordon, Louis Castle, Jennifer Hoge, Wayne Hall, Glenn Burtis, Mick Love, Douglas Evans, Michael Bartelme, Jim Stoner, Adam Rhodes, Ryan Chapman, Dave Eliasberg, Jessica Cecena, Restaurants On The Run, Irvine, CA, Buzzy's Recording, Hollywood, CA

Gewidmet unseren geliebten Familien und Freunden, die nächtelang geduldig auf uns gewartet haben ...

Julie, Christopher und William Hight, Kristen Booth, Robin, Josh und Beth Brown, Jennifer Robb, Lisa Bucek, Janna Zirpolo, Evercody, Terri, Jackie und Pepper Lee, Laura, Ben und Jack Skaggs, Mallory Foland, Ernest und Evelyn Beaumont, Melissa Beaumont, Christine Palma, Tim Donley, Kosal und Brianna Martin, Susan Fries, Robert Fries, Alicia Campbell, Kim Kelley, Laura Keir, Audrey & Shannon Hsu , Nemo der Wunderhund.



Besetzung

Hecubah: Anne Moll

Captain: Hans Sievers

Jack: Tim Knauer

Tina: Celine Fontanges

Horrendus: Ben Hecker

Horvath & Loproc: Günter Lüdke

Erzähler: Gernot Endemann

Mordwyn: K.P. Kaehler

Bürgermeister Theogrin: Sven Dahlem

Mystischer Händler: Gernot Endemann

Ladenbesitzer: Volker Kraefft

Frauen: Kerstin Draeger, Christine Pappert, Sabine Falkenberg, Kristina von Weltzin,

Aldwyn: Bernd Stephan

Aidan: Frank Felicetti

Gearhart: Douglas Welbat

Archivar: Rolf Becker

Wachen: Tim Demtröder, Eberhard Haar, Nicolas König, Martin May, Oliver Böttcher

Bürger: Bernd Stephan, Christian Rudolph, Michael Bideller, Jörg Gillner, Matthias Klimsa, Tim Demtröder, Erik Schäffler, Guido Zimmermann

Motion-Capturing

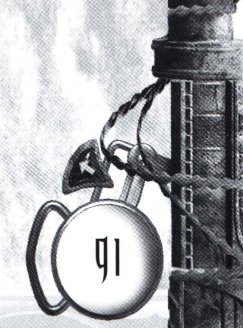
Hecubah und Tina: Regina Coffman

Captain: Dale Clemons

Jack: Josh Musselman

Oger 1: Adrian Sharp

Oger 2: Diab Shetayh



Hinweis

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD IN DER VORLIEGENDEN FORM GELIEFERT.

Garantie

Electronic Arts gewährt dem Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine Garantie von 12 Monaten ab Kaufdatum in bezug auf die Medien, auf denen diese Software-Programme gespeichert sind. Während dieser Frist werden dem Käufer fehlerhafte und mangelhafte Medien ersetzt, sofern das Original-Produkt einschließlich des Kaufbelegs, der Angabe der Mängel sowie der Adresse des Käufers an Electronic Arts geschickt wird.

Electronic Arts GmbH

Customer Service

Pascalstr. 6

52076 Aachen



Ebenso kann die Software beim Händler umgetauscht werden, bei dem das Produkt gekauft wurde.

Diese Garantie ist eine zusätzliche Garantie und beeinträchtigt in keiner Weise die Garantiebestimmungen des jeweiligen Landes.

Diese Garantie bezieht sich nicht auf Medien, die unsachgemäß verwendet wurden.

Hotline

Unser Kundendienst steht den Kunden werktags von 9.30-13.00 Uhr und 14.00-17.30 Uhr unter folgenden Telefonnummern zu Verfügung:

Für Deutschland: 0190/57 23 33 (1,21 DM/min)

Für die Schweiz: 0900/55 40 20 (2 SFr/min) Nicht möglich ist die Anwahl aus der Schweiz mit einem Handy, von einer Telefonzelle oder von der Nebenstelle einer Telefonanlage aus, bei der diese Servicenummern gesperrt sind.

Für Österreich: 0049/2408-940777

In Deutschland kann zusätzlich unsere Hint-Line 0190/78 79 06 (2,42 DM/min) oder 0190/90 00 30 (2,42 DM/min) (für ältere Spiele) in Anspruch genommen werden, wenn Spieletips benötigt werden.

Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.











WWG08902999M